SBK 08 GTA IV PRINCE OF PERSIA CIVILIZATION REVOLUTION END WAR



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº19 JUNIO 2008

UNA REVISTA M MARCA

8 423793 600066 00019

LA VAMOS A LIAR

TE TRAEMOS EL E3 A CASA

REPARTE COMO NADIE

ROBERT LUDLUM'S LA CONSPIRACIÓN BOURNE

TOP SECRET



Tiempo de rumores...



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Como no podía ser de otro modo, y llegados a este momento del año, es lógico que con lo 'cercanos' que quedan E3 y Games Convention todo sean rumores.
Por un lado, tenemos que Microsoft habría podido ordenar a Pegatron, una filial de Asustek, la fabricación de un número desconocido de consolas, con lector Blu-Ray, con fecha de lanzamiento prevista para el tercer trimestre del 2008. La fuente original de la noticia es un periódico económico japonés, pero desde Microsoft no se ha confirmado esta noticia (ni desmentido).
También existe el rumor difundido por MTV de que Microsoft estaría preparando un mando como el de la Wii para Xbox 360. El proyecto, que dicen se encuentra en marcha desde agosto de 2007, lo llevaría la empresa RARE, y pretende crear un mando que haga todo lo que hace el Wiimote y algunas opciones más, incluyendo un micrófono y un mando analógico. Esto, sinceramente, supondría un incremento sustancial de masa social a la que poder llegar con la consola, y un gran movimiento estratégico de Xbox 360 de cara a la campaña de Navidad.
Por otro lado, precisamente por el momento del año en el que estamos, hemos querido viajar a San Francisco para traeros de primera mano todos los nuevos detalles e imágenes de Halo Wars, Too Human, Fable 2, Ninja Gaiden (tendréis review y guía en el número 20), así como la nueva entrega de Viva Piñata o Banjo.
Visto lo visto, los tres primeros prometen ser, ahora sí, después de haber puesto nuestras manos encima, espectaculares piezas de coleccionista que reinventarán algunos géneros (RPG y ETR, por poner dos ejemplos de tres juegos)
Y siguiendo la tónica habitual, anunciamos desde este editorial algunas novedades. Primera: que el mes que viene quedará configurado definitivamente el Equipo ROX 360, y pronto, quienes no estéis en él, podréis retarnos en competición, y si ganáis, llevaros muchos regalos. La segunda es, en realidad, un aviso: ¡No os perdáis el número que viene, porque podréis ver cómo pinta el nuevo Call of Duty y cómo trabajan desde dentro los genios de Bungie!

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



DVD /Actualidad: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García *'Xcast'*, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández *'Kaos2k'* y Jorge Núñez *'Clapillo'*

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP


Número 19 Junio 2008
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Contenidos


En el DVD
96



¿Batman contra Sub-Zero?

Hemos asistido, en rigurosa exclusiva, a la batalla final entre dos universos míticos. Te contamos todo sobre *Mortal Kombat vs. DC Universe*...

...en el próximo número





Xbox 360 Spring Showcase 2008

EL PRE E3 DESDE SAN FRANCISCO

Xbox 360 se viste de largo y presenta en San Francisco todo lo que Microsoft Games Studio nos traerá este año.

Como la feria E3 ha desaparecido tal y como la conocíamos (ahora resulta un evento mucho menos importante y ha perdido fuerza), Microsoft decidió recuperar el mes de mayo para mostrar su artillería para este año. Xbox 360 mostró en San Francisco los juegos 'first party' que necesitas tener antes de que acabe 2008.

No sabemos si se trata de una coincidencia o de una respuesta contundente a Sony, que una semana antes celebraba su 'Playstation Day' en Londres, pero Microsoft le ha dado en la cara a la compañía japonesa con un catálogo de verdad y no plagado de títulos mediocres. San Francisco fue la ciudad elegida para mostrar todos los títulos que lanza la compañía de Redmont de aquí a final de año. Tal vez el gran ausente en la fiesta fue Halo Wars, pero es que el juego de estrategia de Bungie se ha retrasado a febrero de 2009. En cambio, en los estudios Dog Path de la ciudad californiana sí que estaban los chicos del Team Ninja, de Rare, de Epic, de Silicon Night y de Lionhead Studios, estudios de mucho peso específico que aseguran títulos de éxito para Xbox 360. El maestro de ceremonías del evento fue Shane Kim, jefe de Microsoft Games Studios, quien presentó todos los títulos, desaciéndose en elogios, y que desmentió, por si había alguna duda, todos los rumores que apuntaban a que Xbox 360 contaría en breve con un mando al estilo Wii-mote de Nintendo. ¿Quién lo necesita?

Fable II

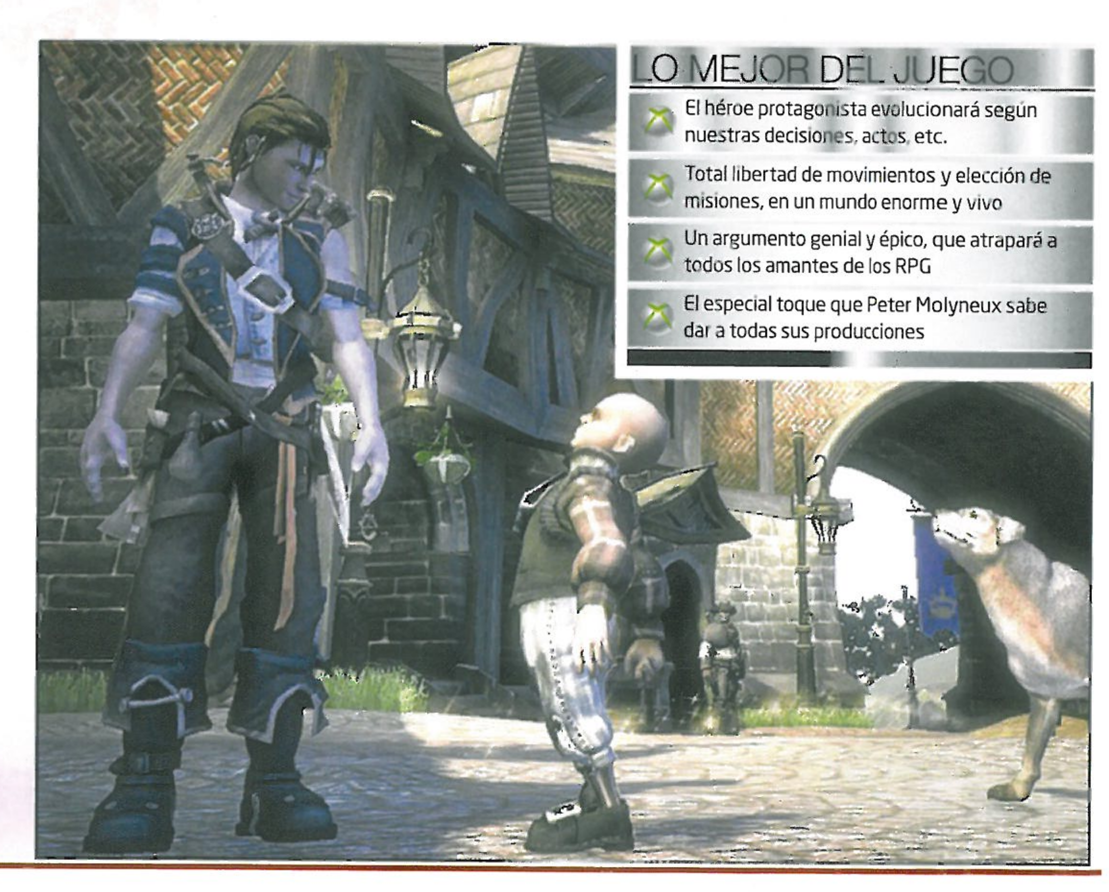
Una nueva obra de arte de manos del siempre genial Peter Molyneux se avecina. Su RPG, tal vez definitivo, con el que siempre ha soñado el creador inglés, llegará antes de que acabe el año a Xbox 360. Un juego de rol donde toda decisión estará en manos del jugador, sus apetencias y su moral.

Por fin pudimos ver Fable II en movimiento bajo la mirada atenta y las indicaciones de Peter Molyneux y, aunque el título mostraba aún un aspecto inacabado, ya nos dejó con ganas de tenerlo entre manos. Molyneux comenzó la presentación de su 'criatura' anunciando su intención de crear una historia épica sin precedentes (llegó a afirmar que el juego contaría con el mejor argumento escrito por un RPG), pero esa historia comienza con un hecho fortuito, casual: concretamente con el excremento de un pájaro cayendo sobre la cabeza de un niño: nuestro futuro héroe. El título tiene un nivel gráfico extraordinario, con una atmósfera mágica y colorista sorprendente, y todo en una pantalla que carece de mini-mapas u otras indicaciones. Y es que Molyneux dice odiar todo este tipo de información superflua, que despista la atención de la acción principal. En lugar de estos recursos clásicos, el personaje principal cuenta siempre con una especie de camino marcado muy tenuamente, que indica dónde se encuentra la siguiente misión principal. Pero, como en su primera entrega, el jugador decide siempre qué quiere hacer, ni siquiera habrá demasiadas cinemáticas que interrumpan la acción, dirigida siempre por el jugador. Además de los primeros compases del juego, también tuvimos ocasión de ver secuencias más avanzadas, con el héroe ya adulto. Escenas de luchas donde el héroe manejaba diferentes hechizos, golpes con la espada, el arco y donde estaba constantemente acompañado de un fiel perro. Un RPG diferente, que adoramos.









LO MEJOR DEL JUEGO

- El héroe protagonista evolucionará según nuestras decisiones, actos, etc.
- Total libertad de movimientos y elección de misiones, en un mundo enorme y vivo
- Un argumento genial y épico, que atrapará a todos los amantes de los RPG
- El especial toque que Peter Molyneux sabe dar a todas sus producciones

DENIM ATTRACTION



POR UN MUNDO MEJOR



SÓLO EN El Corte Inglés

EASY WEAR pantalón pirata con cinturón **29,90€**. **EASY WEAR** Pichi denim **36€**.
GREEN COAST pantalón pitillo **35,90€**. **EASY WEAR** pantalón regular stone wash en gris **39,90€**.

www.elcorteingles.es

Gears of War 2

Todos somos conscientes de que *Gears of War 2* será el título clave de Xbox 360 este año, por el éxito rotundo de su primera entrega y por el aspecto que ya muestra esta secuela. Su presencia en el May Showcase fue aplaudida por todos los asistentes.

Tan sólo una semana antes de viajar a San Francisco tuvimos ocasión de disfrutar, como todos vosotros, del vídeo 'in-game' que la gente de Epic publicaba en Internet de GOW 2, un vídeo que dejaba ver parte del segundo nivel del juego y que ya os adelantamos, con pelos y señales, en nuestro reportaje exclusivo del pasado mes. Pero en el evento, y a puerta cerrada, el propio Cliff B., director artístico y de diseño de Epic Game, jugaba el nivel casi en su integridad para que todos los asistentes disfrutásemos de él. Este nivel, llamado 'The Assault', es un buen ejemplo de lo que será esta segunda entrega, un título mucho más oscuro, pero que saca el juego de los escenarios cerrados que abundaron en la primera entrega. El propio Cliff afirmaba que con este juego han querido responder a las demandas de los fans y de algunos críticos del juego, que afirmaban que el título no era más que interminables pasillos repletos de enemigos. ¿Queréis guerra? Pues toma dos tazas. GOW 2 nos meterá, por supuesto en el papel del genial Marcus Fenix y su equipo Delta, en un conflicto abierto a gran escala. Escenarios enormes y bajo la luz del sol, con enormes trincheras, en ciudades y campos abiertos, escenarios todos de una guerra total con miles de soldados de ambos mandos, haciéndose pedazos unos a otros.

En el nivel 'The Assault' vemos cómo Marcus y su unidad viajan sobre un enorme Derrick (una especie de tanke gigantesco) en una caravana a través de un paso montañoso. De repente, la caravana es detectada por los Locust y se desata el infierno. Mientras el Derrick avanza el jugador toma el papel de Marcus y se ve en la obligación de defender al vehículo, primero repeliendo con la escopeta recortada los enormes misiles de mortero que llueven sobre él y, después, eliminando a los locust que se aproximan por los lados. El nivel es frenético y resulta una maravilla casi cinematográfica. Cuando parece que hemos repelido la primera gran embestida enemiga, el enorme vehículo que transporta a los comabatientes humanos se avería y uno de





LO MEJOR DEL JUEGO

- Impresionante aspecto gráfico, cargado de luces, detalles y efectos de lujo.
- La genial experiencia shooter de GOW se potencia con las batallas masivas
- Espacios abiertos y niveles gigantecos cargados de enemigos de toda clase
- Un guión más ocuro y nuevos personajes, que continúan la historia de Marcus Fenix

los nuevos personajes del juego, el ingeniero Dizzy, tiene que descender a intentar repararlo. Mientras, Marcus debe bajar a tierra a eleminar a los locust, que intentan llegar hasta el convoy. Depués, de nuevo en el Derrick se produce una batalla en movimiento espectacular: abordajes, luchas cuerpo a cuerpo con la genial sierra eléctrica, otros Derrick enemigos disparando sobre Marcus y compañía, cientos de locust surgiendo de la tierra bajo nosotros y varios enorm Brumak, que hay que derribar con el cañón de la torreta montada sobre el Derrick. Un nivel increíble, cargado de acción brutal y que consigue una atmósfera de guerra infernal como pocas veces hemos experimentado. Tanto los Brumak como el enorme Corpser que aparecen este nivel parecen tan sólo unos pequeños aperitivos de enemigos que tendremos que enfrentar en el juego. Tanto Cliff como Kudo Tsunoda nos avanzaron que el juego estará cargado de enemigos gigantescos y mucho más temibles que en la primera entrega. Kudo, antes manager de juegos de EA como *Figh Night 3*, ha sido el fichaje estrella de Microsoft para dirigir su juego del año y está encantado con el título. Antes de la presentación nos confirmaba las maravillosas escenas de acción masiva de GOW 2.

LO MEJOR DEL JUEGO

- Modos de dificultad para todos los jugadores. Asequible para todos.
- Acción inmediata y miles de enemigos en pantalla chorreando sangre.
- Cientos de combos, armas y nuevos nimphos para equipara a Ryu en la batalla.
- Niveles enormes, variados y muy originales para desplegar nuestro arte ninja.

Ninja Gaiden II

Tomonobu Itagaki no podía faltar al evento en tierras norteamericanas, y es que el líder del Team Ninja es uno de los grandes activos de Microsoft Game Studios. La versión final de *Ninja Gaiden* brilló en San Francisco con luz propia. Su lanzamiento ya es inminente.

Itagaki aprovechó la presentación en el May Showcase de Xbox 360 para confirmar que la licencia Ninja Gaiden ya ha llegado a su fin. El mítico desarrollador nipón nos confirmaba, en una extensa entrevista, que están tan contentos con lo que han conseguido con esta entrega que las aventuras de Ryu Hayabusa ya no tendrán continuación. El Team Ninja se concentrará ahora en nuevos proyectos. Como ya os contamos en nuestra visita exclusiva a Tokyo hace unos meses, este nuevo (y ya definitivo) Ninja Gaiden resulta una experiencia brutal, que mejora al ya casi inmejorable título que nos fascinó en Xbox. Como ya os contamos, el juego incluye ahora muchísima más violencia y es extremadamente sangriento. El propio Itagaki se mostró orgulloso de cómo se producen horribles desmembramientos en los enemigos, a medida que les golpeamos con nuestra katana (o con cualquiera de las armas disponibles en el juego). Todas estas amputaciones y los chorros de sangre que producen ayudan al impacto visual del juego. Además, los enemigos son capaces de responder ataques o seguir golpeando, aun con alguno de sus miembros cercenado. Todo un espectáculo.

En el evento pudimos jugar, por fin, con la versión final, que llegará en unos días a las tiendas de todo el mundo, con sus menús en castellano y subtítulos en nuestra lengua para las escenas cinemáticas. El viaje de Ryu en esta segunda entrega le llevará a salvar a 'la chica', a intentar salvar a su clan y a vengar la muerte de sus seres queridos, no sin antes enfrentarse con cuatro enormes demonios y sus fuerzas del averno.

El aspecto gráfico del juego es impresionante, y los problemas de cámara que se hicieron famosos en su anterior entrega se han solucionado por completo. Además, la famosa dificultad que hizo que el primer juego no fuera asequible para muchísima gente se ha solucionado. Si no eres un 'hardcore gamer', pero quieres disfrutar del genial beat'em up, sólo tienes que elegir 'el camino del acólito'. Además, si te parece demasiado fácil (ya te digo yo que no lo es), siempre puedes elegir el nivel de dificultad más alto. Ninja Gaiden II es un juego de acción espectacular, con una jugabilidad que engancha al instante y que ofrece una satisfacción imediata al jugador. Además, es lo suficientemente largo y lleno de retos para convertirse en tu juego más deseado.






SEAT
¿Y SI LA TECNOLOGÍA CREASE UNA
NUEVA FORMA DE BELLEZA?
0403 MIS
Cuando empezamos a diseñar el nuevo Ibiza, nos hicimos una pregunta: ¿es posible crear un coche que sea una obra maestra del diseño y además incorpore la tecnología más avanzada? El nuevo Ibiza ya está en tu Concesionario y, con él, todas las respuestas.
NUEVO SEAT IBIZA. LA PERFECTA UNIÓN ENTRE BELLEZA Y TECNOLOGÍA.
Consumo ponderado: 4,5-6,2 l/100 Km. Emisión CO2: 119-149 g/Km. Imagen acabado Sport.
seat.es

Too Human



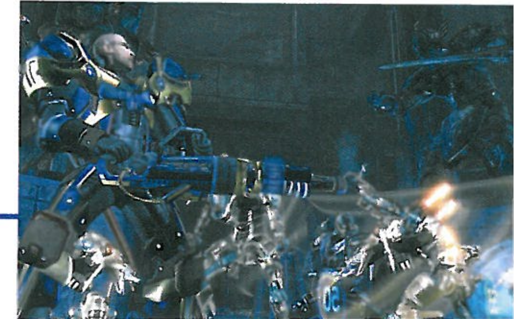
LO MEJOR DEL JUEGO

- El universo futurista y mitológico resulta muy sugerente y está muy trabajado.
- El modo cooperativo online es un buen reclamo para muchos aficionados.
- Gran cantidad de equipamiento para cada uno de los personajes.
- El modo de juego acción RPG tipo Diablo tiene muchos adeptos y ha sido muy acertado.









Parece que después de tantos años de desarrollo, de tropiezos, de falsos lanzamientos y de numerosos problemas con el Unreal Engine 3 (con demanda hacia Epic de por medio), este verano veremos *Too Human* en las tiendas de todo el mundo. ¿Ha merecido la pena tanto trabajo? Tenemos nuestras dudas.

En una presentación relámpago en medio de la apretadísima agenda del May Showcase de San Francisco tuvimos ocasión de charlar con Dennis Dyack, de Silicon Knights, quien nos mostró, orgulloso, el aspecto casi final del esperadísimo Too Human. El juego ha generado muchas espectativas, pero parece que muchas de ellas se han ido desinflando, hasta conseguir un resultado final bastante flojo. El título será un juego de acción RPG futurista, aunque basado lejanamente en la mitología nórdica, y contará con una extensa campaña individual y un modo online cooperativo que, al final, se quedará en sólo dos jugadores (ya que han terminado descartando los anunciados cuatro jugadores, por problamas técnicos).

En el evento tuvimos ocasión de probar el modo cooperativo durante el primero de los niveles del juego. La primera pega de este modo, confirmada por sus creadores, es que el modo cooperativo elimina cualquier secuencia cinemática del juego principal y pasa de nivel a nivel de forma directa. Al comenzar a jugar, pudimos elegir entre un puñado de personajes, cada uno con sus propias características, armas

El cooperativo para cuatro ha sido descartado

y habilidades. Una vez en faena, el juego se maneja en una lejana perspectiva en tercera persona, para potenciar los aspectos tácticos con los que cuenta el título (aunque puede seleccionarse diferentes vistas, que se alejan o acercan del personaje). Los golpes de espada se reparten a golpes con el stick derecho y el arma principal se dispara con el gatillo izquierdo, marcando el objetivo con el gatillo derecho. Las ordas de robots enemigos que nos salieron al paso, cientos de ellos y que podían eliminarse de un solo golpe, eran siempre el mismo durante todo el nivel. Tan sólo apareció un robot diferente en alguna ocasión, un modelo casi idéntico a los otros, pero armado con potentes misiles. Y luego, un robot final enorme, fácil de eliminar, y que volvió a aparecer, idéntico, hasta cinco veces más a lo largo del nivel.

La imagen general con la que nos quedamos del juego fue, lamentablemente, la repetición hasta la náusea de enemigos iguales, el control confuso de armas, movimientos y habilidades especiales y una cámara horrible, que no puede ser manejada bien por el juegador y que nos volvía locos. Tal vez, mejore todo a partir del siguiente nivel.

On the Rain-Slick Precipice of Darkness

El único juego de Xbox Live Arcade que se pudo ver en el evento primaveral de Xbox 360 es un título muy esperado por muchos fans. *On the Rain-Slick: Precipice of Darkness Episode 1* es un videojuego basado en los famosos web-comics Penny-Arcade, famosos por su humor bizarro y por ser el azote de la industria de los videojuegos.

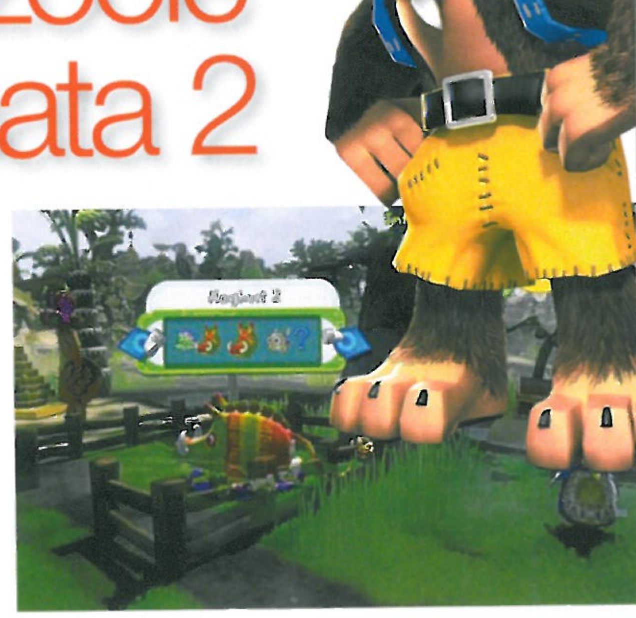
La adaptación de los cómics de Penny-Arcade corre a cargo de sus propios creadores y de un desarrollador mítico, del que nos declaramos fans incondicionales: Ron Gilbert (creador de *Maniac Mansion* y las dos primeras entregas de *La Isla del Mono*). El juego es una mezcla de un videojuego arcade de 'apunta y dispara' y una aventura RPG por turnos. Todo, manejando a un equipo capitaneado por los personajes Gabe y Tycho y su peculiar Agencia de Detectives Desarrollos Alarmantes. El juego tiene una pinta estupenda para ser un título arcade para descarga, y ha heredado todo el buen humor de los comics en los que está basado. Este título supone el primero de los diferentes capítulos que aparecerán para descargarlos del bazar de Xbox Live Arcade.



Banjo-Kazooie & Viva Piñata 2

El mismo día 13 de mayo, el día del evento de Microsoft en San Francisco, se levantaba el embargo al anuncio de los nuevos títulos de Rare, que recuperan dos franquicias de éxito.

Aunque casi dos semanas antes ya tuvimos ocasión de jugar con ambos títulos en los estudios de Rare (echa un vistazo al reportaje exclusivo de la página 54), *Viva Piñata: Problemas en el Paraíso* y *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* volvieron a dejarnos un buen sabor de boca en San Francisco, donde fueron presentados oficialmente. La vuelta del título de simulación de las famosas piñatas y el regreso del mítico Banjo suenan a éxito seguro.





Nacho Ortiz,
Jefe de Redacción de Meristation.com

Apenas unos días después del ostentoso PlayStation Day, Microsoft celebró su May Showcase en San Francisco. Todos los títulos first party que se lanzarán al mercado hasta fin de año para Xbox 360 se dieron cita allí, en un ambiente recogido y muy práctico, casi en familia. El evento certificó el excelente nivel de las producciones de Microsoft Game Studios, aunque es difícil esperar otra cosa teniendo en plantilla a Rare, Lionhead o Team Ninja y contando con el apoyo exclusivo de Epic, Bungie y Silicon Knights. Banjo Kazooie es un plataformas divertido y fresco, y Viva Piñata 2 pretende pulir las impurezas del primer simulador y aprovechar que ya es una franquicia más conocida en el mercado masivo. Peter Molyneaux volvió a hablar en su habitual tono trascendental para comentarnos que Fable II se acerca, por fin, a su ambiciosa misión, y esta vez parece que razón no le falta. Cliff B parece haber encontrado a su media naranja profesional con Kudo Tsunoda, fichaje estrella de Microsoft. General manager y director creativo se cambian emails de madrugada cuando se les ocurren nuevas ideas y se van de copas juntos (todo por hacer de Gears of War 2 el juego del año). Por otro lado, me sorprendió que Tomonobu Itgaki, que para sorpresa nuestra estaba de buen humor, reconociese que éste será su último Ninja Gaiden, y que su objetivo es embarcarse en nuevas empresas. Y el resto, dos notas más discretas: la ausencia de Halo Wars, y el frágil estado de salud de Too Human.
En definitiva, un evento que me deja buenas sensaciones.

EQUIPO REVISTA POWERED BY BURGER KING

...icipa en el concurso de Xbox Live más espectacular

¡OS PRESENTAMOS A LOS DOS NUEVOS MIEMBROS DEL EQUIPO OFICIAL!

NOMBRE: Jose María Vázquez
CIUDAD: Torrevieja (Alicante)
GAMERTAG: MAGOACME

NOMBRE: Albert Ramírez
CIUDAD: Barcelona
GAMERTAG: Albertikuu

GANADORES DEL RETO PGR 4

RECUERDA QUE PUEDES SER UNO DE NOSOTROS

¿CÓMO PARTICIPAR?

1 DATE DE ALTA

Entra en la web **www.revistaoficialxbox.com** y date de alta en el ranking general del Equipo Revista Oficial Xbox 360. Además de los ganadores de los retos mensuales, los cinco primeros puestos del ranking darán el pase directo al equipo.

Ya forman parte del equipo...

Ya tenemos a ocho afortunados ganadores de los retos del mes, que disfrutan de su privilegiada posición como miembros del clan 'Equipo Revista Oficial Xbox 360'. Buscarles en el Live para darles la enhorabuena, insultarles, pedirles consejo... Lo que queráis. A este grupo de jugadores ya sólo falta añadirles los dos ganadores del reto de GTA IV de este mes y los cinco que, el mes que viene, sigan en lo alto del ranking general.


Ander15


dmleto1


PAYAPAS


legia


Jomper


Kaos2K


MAGOACME


Albertikuu

¡AVALANCHA DE PREMIOS!

Y esto es sólo el principio... chavales

Burger King regalará a los miembros del 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' una suscripción 'Xbox Live Gold 12 meses', un 'Adaptador Wi-Fi Xbox 360' y un 'Messenger Kit 360'. Por su parte, **O´Neill** obsequiará a los ganadores con una Shoulderbag unisex gris. Todos ellos recibirán una suscripción anual a 'Xbox 360. La Revista Oficial Xbox', además de packs de juegos.





Y recuerda:

¡FORMAR PARTE DE NUESTRO EQUIPO OFICIAL TE HARÁ GANAR MUCHOS REGALOS!

¡PARTICIPA EN LA COMPETICIÓN Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE UN MONTÓN DE REGALOS CADA MES!

O'NEILL NEWS

Jordy Smith

O'Neill ha fichado al joven surfista sudafricano, líder de una nueva generación de deportistas.



O'Neill ha anunciado el fichaje del surfista sudafricano Jordy Smith para su equipo. A sus 19 años, Smith es el rey de la ASP Junior World Champion y en la actualidad lidera el WQS con el mejor registro de puntos de todos los tiempos, superando ya los 14.000. El fichaje por O'Neill le une a la marca de surf.

EL RETO DEL MES

Grand Theft Auto IV

Vuelven los tiros, pero esta vez con más mala leche que nunca. Sólo Liberty City pone los límites a nuestro último mes de retos.

Nos hemos enamorado de tal manera de la última creación de Rockstar que queremos a los dos mejores jugadores de Xbox Live en nuestro equipo oficial para poder presumir un poquito más si cabe.

Otra vez os ofrecemos dos fechas alternativas, el 12 de junio, a las 20:00, y el 15 de junio, a las 16:00. Serán partidas todos contra todos en Trabajo para la Mafia, a los puntos que vienen por defecto en el juego. Mandadnos vuestros gamertags y vuestros nombres al mail **retos@revistaoficialxbox.com** e indicarnos el día que preferís jugar el reto. ¡Daos prisa!



1 DOS TORNEOS

Este mes hemos puesto dos fechas para jugar: un día por la mañana, y otro, por la tarde. Para todos los gustos...

2 EL MEJOR DEL DÍA

Tanto si participas el día 11 o el día 14 de mayo, puedes ganar un puesto en el Equipo ROX. Sólo tienes que ganar.

EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

Los mejores

POS.	NOMBRE	PUNTOS
1	Firing	62056
2	RDV333X	53415
3	ICHIFANTASY	52045
4	BimBam Kruger	44500
5	Smaug 117	40130
6	p4nyc	39521
7	Obichan	30741
8	HERIBERT360	30306
9	HECTOREISON	28177
10	Julen14	28049

EL RANKING MENSUAL

¡Ya puedes consultar en la web tu posición actualizada en el ranking!

Ya sabes, visita www.revistaoficialxbox.com y regístrate con tu mail y tu gamertag. Te llegará un mail a tu buzón de correo para que confirmes que quieres formar parte de la competición. Una vez confirmes tu participación, ya podrás conocer cada día tu posición en el ranking. Al final de la promoción, los cinco primeros puestos aseguran un lugar en el equipo.

***A tener en cuenta:** (*Ranking a día: 19/05/2008*)
Consulta las bases legales y las normas de la competición 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' en la web oficial del concurso: www.revistaoficialxbox.com





Aunque no lo parezca, Spyro y Crash son unos buenos escuderos para un día de fiesta salvaje...

Vivendi Spring Break 08

En Mallorca, sol, playa y muchos videojuegos

Parte del duro trabajo que tenemos que hacer cada mes consiste en viajar por el mundo para llevaros la actualidad directamente a vuestras casas a través de las páginas de ésta, vuestra revista. Es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo. En esta ocasión, el avión nos condujo a Mallorca, donde los chicos de Vivendi nos esperaban pertrechados con el mono de trabajo, dispuestos a mostrarnos sus planes de dominación mundial a través del mundo de los videojuegos...

Y la verdad es que, viendo cómo nos trataron, no nos importaría demasiado que se acabaran convirtiendo en los amos del universo, pues nuestras existencias se reducirían (por lo que hicimos durante el Spring Break) a pasear por la playa, comer y beber hasta reventar

y jugar al golf y a buenos videojuegos. Porque si podemos calificar de alguna manera los siete lanzamientos (más los tres que tienen preparados para Xbox Live Arcade) que nos enseñaron, ésta debe ser extraordinaria. No por la calidad de alguno en concreto, sino porque suponen un catálogo para este año de los más completos que hemos visto. Cubren todos los géneros: acción, con 50 Cent Blood on the Sand; estrategia, con World in conflict: Soviet Assault; plataformas, con Crash Bandicoot: Mind Over Mutant y Spyro: La fuerza del Dragón... Eso, sin quitar la mirada de los que serán sus grandes bombazos de esta temporada: Prototype y Cazafantasmas, que nos sorprendieron muy gratamente en esta primera ocasión, que los pudimos ver en movimiento.







50 CENT: BLOOD ON THE SAND

El siempre polémico rapero llamado Curtis James Jackson (50 Cent, para los amigos) vuelve al mundo del videojuego con un nuevo arcade de acción, con ciertas reminiscencias a The Club. En este Blood on the Sand nos ocuparemos de acabar con cualquier enemigo que se cruce en nuestro camino, mientras ganamos puntos de estilo por muerte. Todo vale, cuerpo a cuerpo, o a base de medicina de plomo, dispensada en dosis a pie y en coche. Además, permitirá la participación de un segundo jugador cooperativo en el modo aventura. Su calidad está por encima de lo esperado, sobre todo gracias al UE 3.





CRASH: MIND OVER MUTANT

El marsupial más famoso del mundo del videojuego vuelve a Xbox 360 con una nueva aventura, que bebe directamente de su anterior entrega. Las grandes novedades de esta entrega son nuevos poderes, un modo cooperativo local y un mundo abierto, en el que Crash podrá hacer de las suyas como nunca antes había hecho. En esta ocasión, el doctor Neo Cortex ha creado un aparato que controla las mentes de los mutantes y marsupiales, en su mejor plan para dominar el mundo. Aunque la acción plataformera de Crash y su poder de guardarse mutantes en los bolsillos serán demasiado para los maquiavélicos planes del megalómano de turno.

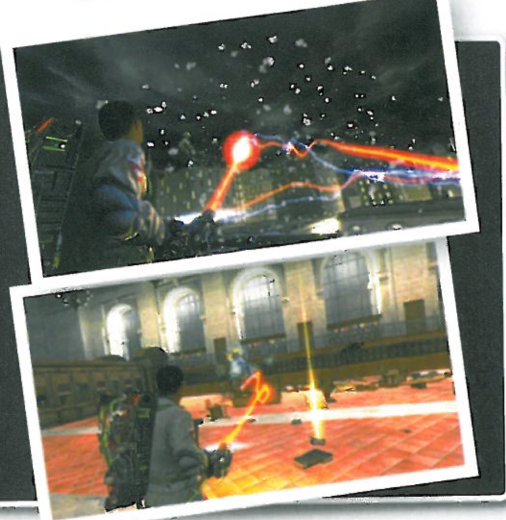




CAZAFANTASMAS

Lo estábamos deseando ver en vivo y no nos decepcionó en absoluto. La que es la tercera entrega de la trilogía de los Cazafantasmas llega directa al mundo del videojuego, sin pasar por taquilla, con una pinta excelente.
La culpa la tiene un motor gráfico de nuevo cuño, el llamado infernal engine, que se ocupa de hacernos alucinar con el detalle que consigue en los escenarios originales de las películas y, sobre todo, con los miles de elementos en pantalla puede llegar a mostrar con física real, mientras nos partimos 'la caja' con el guión original creado por los mismísimos Dan Aykroid y Harold Ramis.

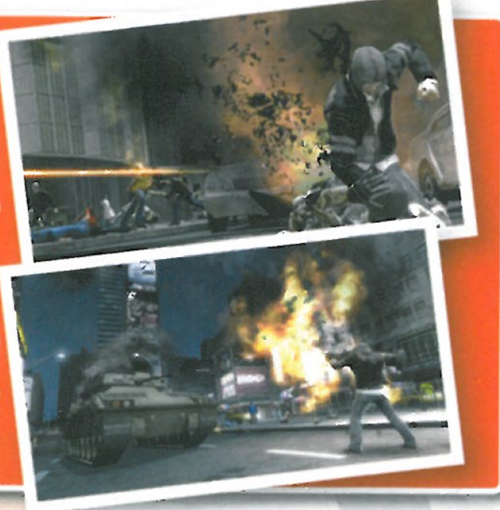
Vuelven los rayos de protones, el ecto 1 (que en esta entrega, porque pretenden hacer una saga, no lo podremos conducir) y el resto de gadgets de la patrulla anti-poltergeist más loca de todos los tiempos.
Si disfrutaste con las películas o te gustan las aventuras con un toque de buen humor, aquí vas a gozar como nadie, con gran cantidad de contenido original y fantasmas a tutiplén, pero de los que no dan miedo.
Además, tendrá un modo cooperativo para 4 personas, minijuegos y muchas más sorpresas, como las voces originales de los actores de carne y hueso. Y también sale Moquete...





PROTOTYPE

La próxima creación de Radical Entertainment tiene algo que la hace muy especial. Y es que la verdad es que nos consiguió dejar verdaderamente flipando. Puede que fueran los increíbles poderes del protagonista, las grandes dosis de libertad o la espectacularidad de todos y cada de los momentos que pudimos ver de Prototype, pero lo cierto es que nos ha encantado. Es como si hubieran metido en una coctelera a los mejores juegos rollo 'sandbox', los agitaran bien y para luego servirlo con el garbo de un camarero finolis en un cóctel de la jet-set. Con toques de Crackdown, Superman e incluso Assasin's Creed, más montones de referencias al mundo del cine, del cual lo desarrolladores se consideran grandes fans y sin olvidarse un buen chorro de sangre para rizar el rizo. En realidad, se trata de una aventura más de las que tienen libertad total de movimientos, pero son tantos los detalles que le dan personalidad que hace que parezca algo completamente distinto. Por eso, las aventuras de Alex Mercer, un experimento fallido sin memoria y con poderes especiales, en medio de una guerra en la gran manzana nos seducen tanto. Es un poco de todo y todo de nada, una verdadera joya que ya tenemos ganas de jugar bien a fondo.





SPYRO: LA FUERZA DEL DRAGÓN

La última entrega de la nueva saga de Spyro supone el estreno del personaje en las consolas de nueva generación y una de las más gratas sorpresas que nos deparó el Spring Break, de Vivendi. Sin cambiar demasiado la fórmula que lo hizo famoso, Spyro: la Fuerza del Dragón, introduce el elemento cooperativo, nuevos poderes y mucha más libertad, para recorrer un mundo que jamás había lucido tan bien como hasta ahora, gracias a las bondades de nuestra querida consola. Quizás algo menos plataformero y con más toques de aventura y acción que antes, será perfecto para los peques de la casa.



El primero, con sus grandes dosis de libertad y los fantásticos poderes de Alex Mercer, y el segundo, porque nos parece (igual que a los programadores de Radical Ent.) que se trata de una de las sagas del mundo del cine más divertidos de todos los tiempos. En los cuadros podréis encontrar todos los detalles de estos y de los otros cuatro títulos que prepara Vivendi, con la excepción de La Conspiración Bourne, que es tan inminente que cuando tengáis esta revista en vuestras manos ya habréis podido probar la demostración que colgaron el día 22 de Mayo en Xbox Live y, podréis encontrar una completísima preview en este mismo número, tan sólo unas páginas más adelante. Sólo queda relajarnos (un poquito más, que nunca viene mal), preparar los dedos y disfrutar de lo que se avecina a partir de ya mismo en nuestras amadas Xbox 360.



WORLD IN CONFLICT

Se trata de uno de los grandes juego de estrategia del mundo del PC y os hemos hablado de él en varias ocasiones, pero por fin le hemos podido jugar con las manitas que Dios nos ha dado. La adaptación de los controles a Xbox 360 es prácticamente perfecta y, sobre todo, muy intuitiva, y las nuevas misiones con el ejército soviético suponen una gran vuelta de tuerca al universo alternativo de WIC, lo que redondea un título que ya de por sí era una verdadera joya. Si eres de los que te gusta idear una buena táctica en lugar de crear unidades y más unidades para alzarte con la victoria, éste es tu juego. Aunque habrá que esperar hasta después del verano.



SIERRA ONLINE

También pudimos probar los lanzamientos para Xbox Live Arcade de la compañía. **Assault Heroes 2**, **Zombie Wranglers** y **Sealife Safari** son sus apuestas para conquistar al público, aunque habrá que estar atentos sobre todo a **Assault Heroes 2**.



El Príncipe de Persia

Después del éxito del asesino Altair, Ubisoft rescata a su héroe medieval por excelencia...

Tras lanzar al mundo el esperadísimo (y tal vez, sobrevalorado) Assasin´s Creed, los chicos de Ubisoft Montreal volvieron a sumergirse, una vez más, en nuevas aventuras medievales, allá por Oriente Medio. Pero esta vez para rescatar a un valor seguro, al personaje con sangre real más famoso de la historia de los videojuegos (con permiso de la princesa Peach): El Príncipe de Persia.

Después del impresionante éxito de ventas cosechado por la trilogía de Las Arenas del Tiempo, ¿alguien dudaba de que el famoso personaje, creado por Jordan Mechner en los ochenta, volvería a visitarnos? Pues así, sin hacer ruido y sin anunciarlo hasta hace pocas semanas, resulta que el nuevo título de la saga está casi terminado y aparecerá en las tiendas en la mejor época: las próximas Navidades. Aunque el secretismo y el misterio enfermizo propio de las producciones de la compañía gala ha dejado escapar muy poca información, ya tenemos algunos detalles de la nueva entrega de las aventuras del príncipe persa.

Como no podía ser de otra manera, y una vez terminada la trilogía moderna de la saga, esta cuarta edición que lanzará Ubisoft será una 'precuela', ambientada en los años mozos del príncipe, varios años antes de los hechos narrados en Las Arenas del Tiempo. En realidad, el equipo de desarrollo ha querido hacer 'borrón y cuenta nueva', y para ello han diseñado un nuevo príncipe, una nueva forma de jugar y una nueva ambientación. El nuevo príncipe es más joven, salvaje, rodeado de un halo de misterio y rebeldía: un héroe oscuro y extraño, en medio de la típica ambientación de Las Mil y Una Noches. Pero, además de cambiar al príncipe, el equipo de diseño decidió apostar por un radical cambio de imagen. Para ello han decidido tirar de 'cell shading' y darle a todo ese aspecto de dibujo animado que, por otra parte, nosotros encontramos encantador.

según los responsables del juego, y ahora el príncipe cuenta con un guante de cuero y acero repleto de garras en su mano izquierda, que promete más usos que una navaja suiza. El guante, además de ser un complemento muy interesante de la espada del príncipe durante los combates, servirá para agarrare a cualquier techo o pared, descolgarse de enormes muros, etcétera. Un complemento que va a dar mucho juego al nuevo héroe y que sus creadores han tratado con mimo.

El príncipe irá acompañado de Elika, otro personaje jugable

La historia que envolverá esta nueva aventura pondrá al príncipe en medio de una batalla entre dos poderosos dioses sacados de la mitología persa, Ormazd y su hermano Ahriman, deidades de la luz y la oscuridad, respectivamente. Como siempre, será nuestro héroe el encargado de devolver la luz a la tierra y deshacerse de todo demonio que se ponga por delante. Pero, por supuesto, el príncipe contará con alguna ayudita adicional, además de la que le proporciona su buena planta, mirada arrebatadora y carisma. Las acrobacias, saltos y habilidades atléticas se han multiplicado desde sus anteriores aventuras,

Pero, sin ninguna duda, la más interesante de las novedades del nuevo juego es la aparición de un personaje secundario femenino, la atractiva Elika. Esta muchacha acompañará al príncipe y, en muchas ocasiones, tendremos que manejarla para resolver puzzles o potenciar alguna habilidad del príncipe. Será un personaje que complemente al principal y abre un abanico de posibilidades muy grande en cuanto a la jugabilidad se refiere. Desde la exploración a los combates, la intervención de Elika será fundamental. Estamos deseando hincarle el diente a la nueva aventura del famoso monarca iraní.

CORAZÓN REBELDE
El príncipe de Persia ha sufrido un profundo lavado de cara. Ya no es el pijo gobernante de brillante turbante, sino que ahora es un personaje más salvaje, macarra y misterioso.

Tom Clancy´s End War

La Tercera Guerra Mundial, de viva voz y en tiempo real

Ya os hemos hablado alguna vez del primer juego de estrategia pura nacido de la prolífica mente de Tom Clancy en exclusiva para consolas, pero hasta ahora no sabíamos si los chicos de Ubi Soft iban de farol o tenían guardado un as en la manga. Tras echar unas partidas, lo confirmamos: tienen toda la baraja escondida bajo el chaleco antibalas (donde los tíos duros ocultan sus cartas).

No es por sus gráficos de última hornada, que llevan el detalle de GRAW 2 a una escala mucho mayor. Ni siquiera es por su atractivo argumento, con tres facciones (América, Europa y Rusia, cada una con sus respectivas habilidades especiales) enfrentadas en la batalla definitiva. Es algo totalmente distinto. Nos referimos a su control, algo tan simple como el mecanismo de un yoyó y tan obvio que es de locos que nadie lo haya llevado a estos niveles antes: nuestra propia voz. Y es que nunca nos habíamos sentido tan dentro de una guerra

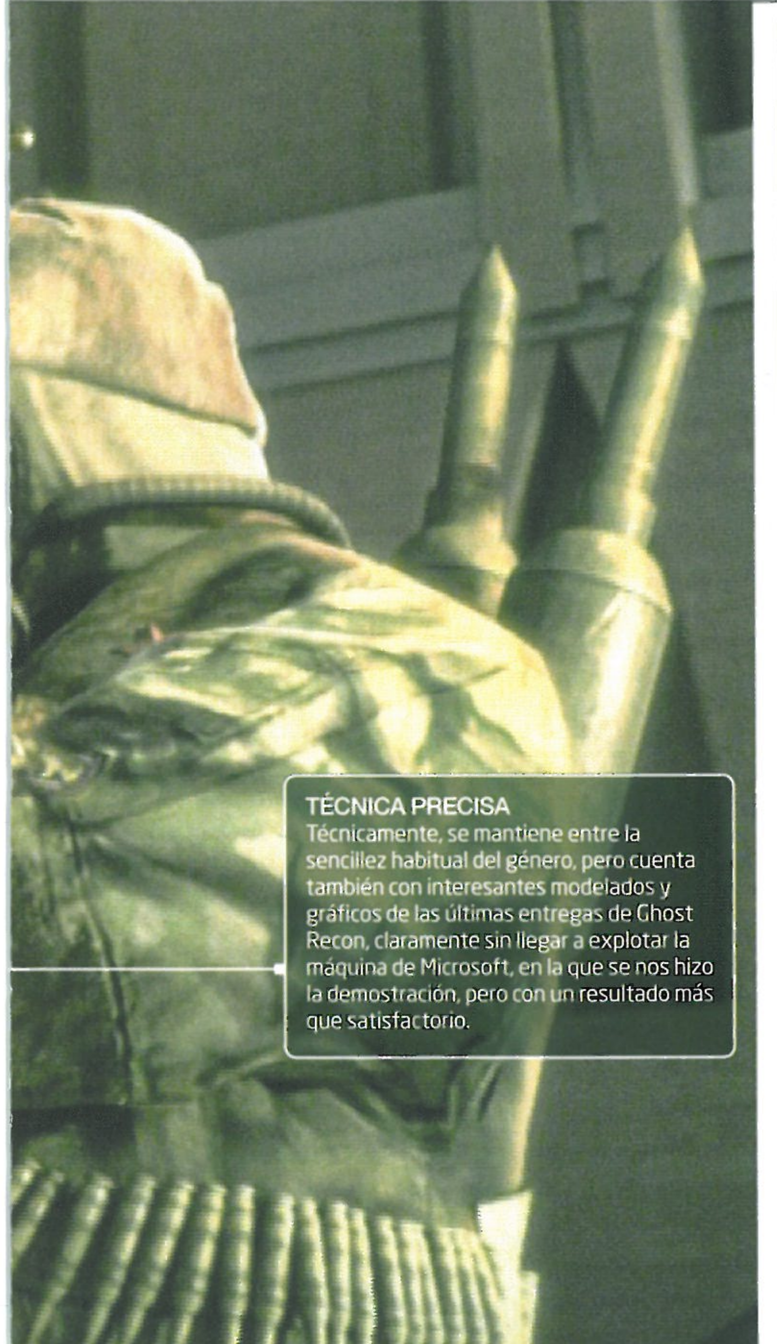
Da órdenes a la velocidad del pensamiento

abierta en toda nuestra vida 'videojueguera', ni tenido la oportunidad de sentirnos realmente como el comandante de un ejército real. Por fin, el engorro de clicar una y mil veces, para luego arrastrar el cursor por la pantalla, es cosa del pasado. Ahora las órdenes se dan con la velocidad del pensamiento, de una manera tan intuitiva que da hasta vértigo. Es tan fácil como decir "Unidades 1 y 2, atacad al objetivo Delta" y nuestros chicos acuden raudos, desde una perspectiva cercana a la de cualquier juego de acción, para batirse el cobre con quien se les ponga por delante. Nos encanta. Además, el sistema de ▸▸









TÉCNICA PRECISA
Técnicamente, se mantiene entre la sencillez habitual del género, pero cuenta también con interesantes modelados y gráficos de las últimas entregas de Ghost Recon, claramente sin llegar a explotar la máquina de Microsoft, en la que se nos hizo la demostración, pero con un resultado más que satisfactorio.





reconocimiento de voz es tan avanzado que será incluso a pruebas de gangosos o tartamudos. Y eso, a pesar de que el repertorio de órdenes es tan amplio que sólo falta un comando de: "Todas las unidades, terminad el juego sin mí"...
Si sólo se quedara en eso, End War sería un buen juego, pero es que además su modo multijugador es tan ambicioso que deja al modo campaña en un simple entretamiento para la disputa de una verdadera Tercera Guerra Mundial a través de Xbox Live, con facciones conquistando ciudades e incluso paises día a día, mientrass luchan por la supervivencia en equipos de 3 contra uno, 2 contra 2 ó incluso 4 contra 4. Algo así como el Risk del futuro, pero mucho más "currado". Sólo queda esperar a que el 29 de mayo tenga lugar la "madre de todas las batallas".



BATTLEFIELD BAD COMPANY
LA DEMO, EN EL BAZAR PARA EL 5 DE JUNIO

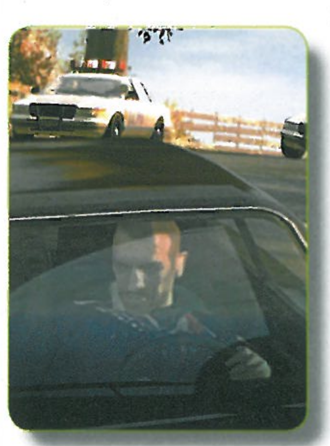
Electronic Arts ha anunciado que la demo del juego Battefield: Bad Company estará disponible en el bazar de Xbox Live el día 5 de junio. Los jugadores que se quedaron fuera de la beta del juego por una razón u otra podrán ahora probar las delicias de este shooter en primera persona antes de comprárselo el próximo 27 de junio. Además, según hemos podido saber, si reserváis el juego podréis obtener la demo antes del día 5. Todo un premio para los fans de la saga.





GTA IV: rumbo al récord
Seis millones en la 1ª semana

Take 2 ha desvelado las cifras de venta del juego más esperado del año, lanzado el pasado 29 de abril, y que tan buenas críticas ha recibido por parte de los jugadores y medios especializados (aunque, como siempre, algunos medios generalistas hayan levantado polémica). Según Take 2, el juego habría vendido mundialmente unos 6 millones de copias en su primera semana de lanzamiento, lo que lo convierte en uno de los juegos más vendidos, batiendo récords históricos. No sólo eso, sino que el día de su lanzamiento las cifras fueron de 3.6 millones de unidades vendidas, generando una suma de unos 310 millones de dólares (más de 200 millones de euros). Debido a esto, el valor de las acciones de Take 2 supera la oferta de compra lanzada por EA tiempo atrás.



Todo indica que, cuando tengas esta revista en tus manos, las cifras de venta habrán superado la barrera de los 7 ó 8 millones, algo que supondría todo un récord.

Codemasters, dueño de la F1
El primer juego aparecerá en el mercado en 2009

Codemasters, el equipo de desarrollo británico que nos ha regalado joyas del calibre de Colin McRae Dirt o el próximo Race Driver: GRID, se ha hecho con los derechos de la FIA sobre Formula 1, de manera exclusiva, en un acuerdo con la Formula One Administration Limited. Esto significa que Codemasters podrá desarrollar juegos de Fórmula 1 con licencias reales para múltiples plataformas; entre ellas, nuestra querida Xbox 360. El primer juego se espera que salga en algún momento durante el año 2009. Los juegos de esta licencia se desarrollarán mediante la evolución de la premiada tecnología EGO Game Technology Engine, usada en Race Driver GRID. Su sistema vanguardista de física y gráficos sorprende con un realismo y una calidad cinemática inigualable al entretenimiento interactivo. De momento no se han revelado más detalles, pero estaremos atentos a todo movimiento. Id calentando las ruedas, haciendo los reglajes y comprobando la telemetría. La Fórmula 1 se acerca a Xbox 360.





Muy breves...

PGR 4 SE ACABÓ

Así lo ha confirmado un desarrollador de Bizarre Creations, los creadores del juego. No añadirán más contenido descargable, ya que han cumplido el acuerdo con Microsoft y, por tanto, no se publicarán más Adds para este magnífico juego de conducción. Una lástima.

PES 2008 YA ES CLASSIC

Desde el pasado día 7 de mayo podéis encontraros este juego de fútbol de Konami a un precio muy reducido: 29,90€ del ala. Las malas lenguas aseguran que esta bajada de precio está relacionada con la mala acogida del título, por parte del público en general, debido a su peculiar jugabilidad.

TIMESHIFT 5 MAPAS

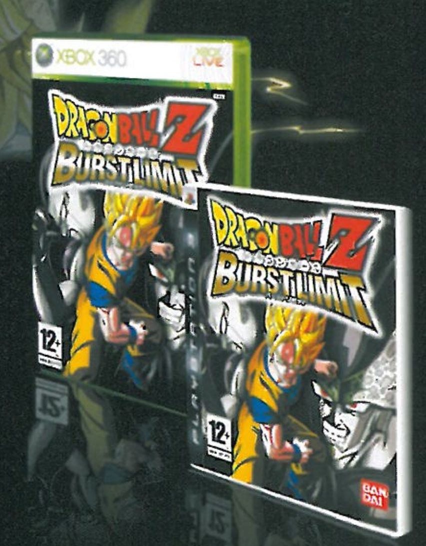
Sierra Entertainment prometió 5 nuevos mapas multijugador y ha cumplido. Son gratis y están disponibles desde el 9 de mayo en el bazar de Xbox Live. El pack de mapas, llamado Futures-Past Multiplayer Map Pack, permitirá alargar aún más la vida de este gran juego.

¡POR PRIMERA VEZ EN NUEVA GENERACIÓN!

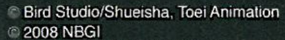
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
BURST LIMIT
バーストリミット



- Calidad gráfica excepcional con increíbles efectos visuales a la altura de la serie de animación.
- ¡Combate online y pon a prueba tus habilidades contra otros adversarios en cualquier lugar del mundo!



www.dbz-videogames.com



PLAYSTATION 3









BRILLANTE ARMADURA
La armadura BOS Power Armor es el típico atuendo de los miembros de la Hermandad del Acero, una especie de caballeros templarios de la era atómica, una misteriosa organización militar amante de la tecnología.

Fallout 3

Ya queda menos para disfrutar de la esperada tercera entrega de este apasionante RPG post-apocalíptico

Los chicos de Atari y Bethesda van mostrándonos pequeñas píldoras de lo que será *Fallout 3* para ponernos los dientes largos. Una visita relámpago a Madrid de algunos miembros del equipo de desarrollo nos ha permitido conocer algo más del esperado RPG.

Pete Hines, product manager del juego, nos dio un pequeño paseo por la introducción de *Fallot 3* y algunos niveles avanzados, lo que nos permitió hacernos una idea de la jugabilidad, el sistema de combates, etc. La tercera entrega de la saga, que ha tardado diez años en aparecer, mantiene el espíritu de la misma, con su inconfundible humor negro y el genial diseño retro años 50.

Como ya sabíamos, la acción esta vez se ha trasladado a la Costa Este de los Estados Unidos, concretamente a la ciudad de Washington. Bajo las ruinas del Capitolio se encuentra el búnker 101, en el que nuestro personaje protagonista sobrevivió al holocausto nuclear. En la introducción del juego asistimos, en primera persona, al momento de su nacimiento, y es justo aquí donde podemos elegir su sexo y su aspecto físico, gracias a un completísimo editor de personaje. Después de nuestro feliz alumbramiento, damos un salto en el tiempo y nos encontramos en una especie de guardería, con un año de edad, y es aquí donde comenzamos a familiarizarnos con el sistema de control. Una manera muy original de meternos en el juego, sin duda. Además, entre nuestros juguetes encontraremos una especie de cuento titulado 'You are SPECIAL'. Al abrirlo encontramos el sistema de asignación de habilidades típico de los juegos de rol. Las siglas de la palabra 'SPECIAL' se corresponden con Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility y Luck (Fuerza, Percepción, Resistencia, Carisma, Inteligencia, Agilidad y Suerte). Al principio, podremos repartir un puñado de puntos entre estos atributos como nos plazca y luego iremos haciéndolos crecer a lo largo del juego.

En el siguiente salto temporal de la introducción asistimos a nuestro décimo cumpleaños, donde nuestro personaje recibe de regalo el Pip-Boy 3000, un asistente personal acoplado en nuestra muñeca, que será nuestro centro de control durante todo el juego. Con él tendremos acceso al sistema de atributos, el inventario, el arsenal, la salud o el nivel de radiación de nuestro cuerpo (aunque también incluye una radio en la que podemos escuchar hasta 50 emisoras diferentes).

Según Hines, Fallout 3 contará con unas 40 horas de juego en su historia principal, tiempo que llegará hasta las 100 horas sumando las misiones secundarias; todo ello, sobre un mapa similar en extensión al de Oblivion. El aspecto gráfico del juego nos dejó con la boca abierta, al igual que su genial ambientación y diseño, a la altura de títulos como *Bioshock*.



NUEVO JUEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: CONQUISTA



Pandemic, responsable de la saga Battlefront y de Mercernarios ha anunciado su próximo desarrollo, que se enmarcará dentro del género de la acción multijugador. El Señor de los Anillos: Conquista será algo parecido a la saga de guerras de Star Wars.

Bayonetta, lo nuevo de Sega desde Japón

Que la innovación y los títulos originales están de capa caída en el mundo del videojuego en los últimos tiempos es un hecho demostrado con tan sólo echar un vistazo a las listas de lanzamiento, plagados de títulos acompañados de números. Precisamente por eso, Sega se ha puesto las pilas y ha decidido firmar un contrato de colaboración con Platinum Games. Puede que no os suenen demasiado, pero se trata de los antiguos miembros del Clover Studio de Capcom, y cuentan con algunos de los mayores talentos del país del Sol Naciente. Actualmente, cuentan con cuatro proyectos en desarrollo, dos de los cuales pasarán por los chips de Xbox 360.

El primero de ellos, que responde al nombre de Bayonetta, es un juego de acción creado bajo la batuta de Hideki Kamiya, mente de la que salió el mítico Devil May Cry. Seremos una bruja

Bayonetta es su primer juego en Xbox 360

reencarnada que se encuentra en medio de una batalla contra los ángeles. Sus armas son pistolas incluso en los pies, conjuros a tutiplén y combos infernales, que dejarán secos a sus enemigos.

Según las propias palabras de Kamiya, "los juegos de acción se han estancado en un punto en el que la innovación no existe. Por eso, con Bayonetta queremos dar un paso adelante en la jugabilidad y ofrecer cosas nuevas a los jugadores de todo el mundo". Veremos en qué quedan todas estas buenas intenciones, pero promete ser un sangriento y sabroso plato para nuestros paladares.

El otro título que preparan aún no ha sido anunciado, pero está siendo desarrollado bajo la batuta del semi-dios de los videojuegos Shinji Mikami (Resident Evil, Viewtiful Joe, Dino Crisis...) por lo que sólo podemos esperar cosas buenas de él, que en cuanto sean anunciadas seréis los primeros en saberlo.

SEGA va a apostar fuerte en un título que a todas luces va a ser una pasada.



La innovación, su razón de ser

Muy breves...

SKATE 2 ANUNCIADO

Todavía no hay mucho material que enseñar, pero en una pequeña nota de prensa de Electronic Arts se les ha escapado la confirmación oficial de lo que venía siendo un secreto a voces. Este año tendremos una nueva ración de Skate en nuestra consola.

BOND EN COD 4

No es que el agente secreto más famoso de la tierra esté oculto en el juego de Infinity Ward, sino que el juego de su próxima película, Quantum of Solace, usará el motor de la cuarta entrega de Call of Duty. No se ha confirmado todavía fecha, pero seguramente llegará con el estreno de la peli, a finales de este año.

POTTER REGRESA

El mago adolescente vuelve a los circuitos de Xbox 360 esta misma Navidad, simultáneamente a la película con el mismo nombre: Harry Potter y el Misterio del Príncipe. Desarrollado por EA Bright Light, pretende capturar toda la magia y la diversión que desprenderá la versión cinematográfica.

SPLATTERHOUSE
EL REGRESO DE LA SANGRE

Splatterhouse, el mítico beat'em up creado por Namco en 1988, regresará a las consolas de nueva generación en una nueva entrega con más sangre que nunca. Los desarrolladores prometen litros y litros de sangre y gore en un juego de acción frenética. Todavía no hay una fecha definitiva de salida, pero os mantendremos al tanto de lo que suceda con este título.



RUMORES DE LA RED

¿Un Wiimote para Xbox 360?

Es sólo un *rumor* pero...¿Os imagináis cómo sería?

El proyecto, que estaría en marcha desde el pasado mes de agosto, lo desarrollará la empresa Rare y pretende crear un mando que haga todo lo que hace el Wiimote y algunas opciones más, incluyendo un micrófono y un mando analógico, sustituyendo al nunchuk, que incluye el mando de la Wii.

Al parecer, el proyecto se está retrasando más de lo que pensaban y, hasta finales de año, Microsoft no acabará de decidir si realmente pone la idea en marcha, que vendría unida, además, a un sistema de avatares similar al de los Wii de Nintendo, pero con mucho mayor detalle.



¿Te imaginas jugar con tu Xbox 360 del mismo modo que a una Wii? Nosotros creemos que hay sitio para todo

DESARROLLOS

Halo tiene cuerda para mucho tiempo

Peter Jackson está detrás de algunos proyectos, en conjunto

Según se puede leer en la web de Bungie, ellos y Peter Jackson están colaborando estrechamente para sacar al mercado varios proyectos sobre el universo Halo. Se especula que uno de ellos será una precuela de los acontecimientos anteriores al primer Halo y concretamente ubicado en los primeros enfrentamientos de la UNSC y el Pacto. Al parecer, será un híbrido entre shooter en 3ª persona y aventura. La fecha estimada es para el 2009 y el título que se baraja es Halo Chronicles. De momento, no hay conformación oficial.





Breves...

DOOM 4
ANUNCIADO

Id Software, creadores de la saga Doom, han anunciado en una escueta nota de prensa que la cuarta entrega de la saga, Doom 4, se encuentra en pleno desarrollo. No se han dado más datos al respecto, pero nosotros ya nos vamos frotando las manos con lo que se avecina. ¿Alguien dijo Imp?

EL TRIPLE
DE VENTAS

Lo comentábamos el mes pasado en el editorial y ahora lo confirmamos. La estrategia de Microsoft de bajar el precio en todos los modelos de Xbox 360 parece que ha tenido éxito y, según datos de la compañía de Redmond, se han triplicado las ventas en el territorio Español. Actualmente, la versión core a 199,99€ es la consola de nueva generación más asequible del mercado. Enhorabuena Microsoft.

A. HEROES 2
¡EN LIVE!

La secuela del juego de Vivendi está disponible, desde el 14 de mayo, en Xbox Live Arcade para su descarga por 800 MSPoints. Esta secuela ofrece más de 20 niveles y modos de juegos nuevos, como el Battlezone, en el que jugaremos partidas rápidas de manera sencilla y adictiva. Una compra recomendable si os gustó el Assault Heroes original.



kristian roswell casidios

No soy Niko Bellic

Empiezo a creer que los capones con os que me martirizaban en el colegio os bullys tenían una base científica, ógica o simplemente social.... Era distinto. Las cosas no han cambiado demasiado... Y yo soy distinto. Dando un paseo por Akihabara Blues, he caído en el descuido de dar mi opinión sobre el popular título de Rockstar, intentando explicar un punto de vista indefendible: GTA4 es écnicamente mediocre.
GTA4 no es sólo un videojuego: Es una especulación de proporciones bíblicas en la historia de los videojuegos, maquinada con una premeditación calculada, ante la que ningún aficionado ha podido permanecer indiferente o virginalmente desinformado. Ésta es una de las razones por las que resulta mposible que las publicaciones que han lanzado las campanas a vuelo, y que casualmente fueron las seleccionadas por Rockstar como ariete informativo, partan del punto de imparcialidad que esperaba como profesionales del sector.
Y es que esas revistas se han amparado en la quimera de un mundo visual que sólo existe en sus propias necesidades de hacer llegar al resto de usuarios algo tan relativo como sus gustos, y autojustificando así que algo tan mediocre como su aspecto gráfico no puede interferir en el resto de cualidades —que las tiene, y muchas— del título.
Existían soluciones, como reducir los límites de Liberty City, sus posibilidades, o cualquier otro factor atenuante; pero no. Era más fácil cargarlo con el lastre de una falacia gráfica que la mayoría de fans ignorarían, absorbidos por el resto de cualidades. Y señores, un juego "perfecto" no se crea menospreciando factores.
Sigo siendo jodidamente distinto. "Pónganse a los lados del pasillo."

TODOS HEMOS SOÑADO CON... SER UNA ROCKSTAR

Hay algo en los videojuegos musicales que atrae poderosamente la atención de los que somos de la llamada generación ZX. Los que crecimos mamando de los Spectrum, Atari y Amstrad y qué cercanos, o incluso superando la treintena, comenzamos a posar con barriga cervecera, se nos ve el cartón y quien más y quien menos se ha planteado esparcir su semilla y fabricar un retoño que herede, con orgullo, una ludoteca en la que se encuentran enmarcados Abu Simbel y Army Moves.
Muchos de nosotros hemos soñado con ser estrellas del rock, con tener la voz de Bruce Dickinson en sus años mozos; tocar un doble bombo, como Lars Ulrich; rasgar la guitarra, como Lee Ranaldo; saltar al escenario con unas mallas blancas marca-paquete, como Axl Rose, o componer temas tan bellos como Alejandro Sanz (sic.)... Muchos hemos fantaseado con terminar un concierto y tener a nuestra disposición una pléyade de groupies frescachuelas ansiosas por secar nuestro sudor (a ser posible, con sus tangas). Hemos imaginado escupir desde lo alto del escenario y que un público al borde del éxtasis peleara por atrapar el esputo con un mini de calimotxo elevado a los cielos. Con tener una mansión en el Caribe o la Riviera Francesa y ser vecinos de Mick Jagger, lanzarnos desde lo más alto de la torre de luces y que una marabunta de manos entregadas nos hiciera navegar sobre un océano de cabezas y brazos. Que nuestras cenizas fueran esparcidas al viento en el desierto de Sonora, donde Carlos Castaneda y su querido Don Juan nos descubrieron que existe una realidad aparte, y que nuestros restos sirvieran de abono a una planta de ayahuasca que crecería de los deshechos de nuestra alma.
Rock Band es, al igual que Guitar Hero, una tabla de salvación hacia unos sueños de adolescente que parecían olvidados y que fueron enterrados por la torpeza digital de algunos, el mal oído musical de otros y por las voces de padres y educadores que nos instaban a adaptarnos al sistema, aprender a memorizar, obedecer y a buscar la opción práctica para ser alguien en la vida: el sacrificio laboral.
Para algunos de nosotros, sendos títulos de Harmonix son algo más que una experiencia jugable o un entretenimiento con el que pasar el rato. Son un agujero en el tejido espacio-tiempo hacia unos sueños de juventud, que creíamos enterrados en lo más profundo de nuestra consciencia. Son una puerta abierta para convertirnos, aunque sólo sea unas horas, en esas estrellas del rock que nunca conseguimos ser. Aunque para alcanzar ese sueño tengamos que pedir una ampliación de la hipoteca...
Por cierto, en Akihabablues.com hemos publicado un artículo para que, con un navegador de internet y una tarjeta de crédito, compréis una batería, una guitarra y un micrófono auténticos —no de plástico, como en el juego— por una cantidad inferior a 240 €, precio al que se venderá el pack completo de Rock Band en nuestro país. Os esperamos.

EL ANALIS DE KRISTIAN

- **Viking: Battle of Asgard:** Firmado por la misma gente que creó el orgásmico Spartan: Total War, Viking es un juego que al principio choca por su poco amigable sistema de combate, pero que al final levanta pasiones —y algunas amputaciones.
- **Dead Rising:** Si hace poco que te has comprado una 360 seguramente has sido incapaz de encontrarlo en las tiendas de lo agotado. Yo lo acabo de conseguir y es alucinante. De los 4 mejores juegos de 360, sin duda. Búscalo en tiendas online.
- **Dark Sector:** Acaba de aterrizar en las tiendas, a pesar de ser el primer juego anunciado para la Next-Gen. No tiene nada que ver con lo que se enseñó en los vídeos de hace años, pero tiene algo atrayente. Mejor de lo que parece

I ♥ PES

XBOX 360 VS NINTENDO
UN DESARROLLADOR SE CAMBIA DE BANDO

Colin Reed, programador de Nintendo desde hace 11 años, involucrado en la creación de juegos como Metroid Prime Hunters (DS) o Pikmin (Gamecube), ha dejado la compañía Nipona y se ha unido al equipo del estudio Turn 10, los creadores de Forza Motorsport. Esperemos que mantenga su nivel en el nuevo destino y ayude de manera provechosa a los "chicos" del Forza.





Nueva placa

Xbox 360 puede anunciar la revisión pronto

Jasper sería el nombre elegido para la nueva revisión de la placa base de Xbox 360. Se sumaría a los modelos Xenon , Zephyr y Falcon actuales y estaría diseñada para soportar tecnología de 65nm, consumir mucha menos energía, ser más silenciosa y tener un sistema de refrigeración más eficiente. Se planea que haga su aparición en agosto, pero repetimos que todavía no hay nada confirmado oficialmente.

Fight Night Round 4, en 2009

Podremos elegir entre algunos míticos boxeadores

El simulador estrella de combates de boxeo, Fight Night, regresa en 2009 con una nueva entrega: Fight Night Round 4. EA SPORTS nos traerá este juego con un motor de físicas renovado, que recreará con todo realismo los golpes e impactos; boxeadores históricos, como Muhammad Ali o Mike Tyson, y un amplio catálogo de movimientos y estilos de boxeo, que hará que cada puñetazo sea único. Id entrenando para no quedar contra las cuerdas cuando salga.



Breves...

ANUNCIADO BATTLEFORGE

El nuevo proyecto de Electronics Arts ha sido revelado. Phenomic, el equipo alemán que lo está desarrollando, da a conocer detalles sobre el juego Battleforge, que combina la estrategia en tiempo real con un sistema de cartas coleccionables al más puro estilo Magic, todo ello online. Estará basado en combates entre dioses y gigantes creadores de armas mágicas de cuatro elementos: Fuego, Frío, Naturaleza y Hombre. Veremos cuánto da de sí este novedoso proyecto.



BIOSHOCK AL CINE

2K Games, desarrolladores de uno de los mejores shooters en primera persona de Xbox 360, han anunciado que, tras firmar un acuerdo con Universal Pictures, se rodará una película sobre el juego. El director y productor de la misma será uno de los pesos pesados de Hollywood, Gore Verbinski que dirigió la trilogía de Piratas del Caribe. El guión correrá a cargo de John Logan, el mismo guionista de Gladiator y El Aviador. Se especula que su estreno será en 2010.

concurso





Las Crónicas de Narnia
El Príncipe Caspian

Una aventura que da para escribir un libro, hacer una peli, un videojuego...

Hay pocas sagas literarias que puedan compararse con El señor de los Anillos. Pero si hubiera que citar tan solo una debería ser Las Crónicas de Narnia, que además también ha sido llevada al cine en su primera entrega, El León, La Bruja y el Armario, y prepara para este verano su segunda entrega, la subtitulada El Príncipe Caspian.

Por eso, con el espíritu de 've la peli-te motivas-juega al juego' llega la versión de sobremesa e interactiva a la consola de nueva generación de Microsoft. El argumento nos sitúa un año después (en el mundo humano) de los hechos narrados en la primera entrega, pero 1.300 años más tarde en el mundo de Narnia. Allí el reino que conocíamos ha caído y está controlado por un malvado tirano llamado Miraz. Los hermanos Pevensie, otrora héroes de Narnia, se han convertido en meras leyendas de origen incierto y en historias que cuentan los ancianos. Por lo que parece que no van a tener la bienvenida que estos mozos esperaban.

Estas directrices argumentales las están siguiendo casi al pie de la letra los chicos de Traveller's Tales en su adaptación. Han tomado los escenarios, la música original, los personajes y enemigos, con la excepción de un primer nivel situado entre la primera y la segunda películas y que sirve como introducción a lo que viene después, que no es ni más ni menos que una aventura de acción plagada de puzzles y apta para casi todas las edades. Es decir, algo a lo que este estudio afincado en Manchester nos tiene plenamente acostumbrados, ya que sigue con bastante fidelidad el esquema de juego de sus últimos obras (es decir, toda la saga Lego-algo): cooperativo para dos jugadores en cualquier momento, cooperación continua para resolver los puzzles, decenas de personajes con características distintas... Hay que añadir la inclusión de gran variedad de combos de ataque, la posibilidad de interactuar con el escenario de una manera mucho mayor y las batallas multitudinarias con hasta 400 personajes indepedientes en pantalla, para luego restarle todo el sentido del humor que siempre han destilado sus anteriores obras, no hay que olvidar que esto es una adaptación seria de una película de éxito asegurado.

Una aventura de acción y puzzles para todas las edades

Sin embargo, el único problema que puede aparecer (porque en este punto el juego tiene una muy buena pinta) es que acabe adoleciendo el síndrome de la adaptación cinematográfica, aunque sólo con el estudio desarrollador ya casi tenemos la garantía de que no se va a dar en este caso.

Aunque nos han confesado que el juego está mas orientado a un público joven, se está tratando de dotar a este *Príncipe Caspian* de una mayor profundidad, con una gran libertad de acción y múltiples misiones secundarias. Veremos en qué queda este intento que, por cierto, no contará con juego online ni cooperativo, ni competitivo.



Podremos jugar en cooperativo con hasta 20 personajes diferentes

DE CINE

UNA PELÍCULA DE ÉXITO
Las Crónicas de Narnia fue una película que tuvo bastante éxito. Quizá no tanto como el videojuego, que tampoco llegó a cifras de ventas estratosféricas. Pero el caso es que con la aparición de la segunda entrega de la película, Disney Interactive Studios está trabajando en la secuela de la versión del videojuego.
La película será estrenada el próximo 20 de junio, mientras que lo lógico sería que, poco después, el juego apareceriera en las tiendas. Mientras tanto, la compañía Disney nos comunica que el título tendrá un modo cooperativo y alrededor de 20 personajes distintos.

NO A PORTAL
MICROSOFT NO LO QUIERE EN LIVE

Valve ha revelado que Microsoft ha rechazado su intento de colocar Portal (uno de los juegos que viene en Half Life Orange Box) en Xbox Live Arcade. Las razones de tal rechazo parecen basarse en las restricciones, en cuanto al tamaño de los juegos en Xbox Live Arcade. De todos modos, Valve no descarta que, en un futuro, pueda llegar a un acuerdo con Microsoft.



EA quiere a los casual
Crea el sello EA Freestyle para este público

Electronic Arts acaba de anunciar la creación de una subdivisión dentro de su marca EA SPORTS, líder casi indiscutible en el campo de los videojuegos deportivos, con sagas como FIFA , MADDEN , NASCAR, NBA LIVE. Recibirá el nombre de EA SPORTS Freestyle™ y bajo ella se englobarán juegos deportivos de carácter arcade; es decir, fáciles de manejar, sin apenas complicaciones, divertidos y para toda la familia. El primer juego anunciado que se introducirá en EA SPORTS FREESTYLE será FaceBreaker™, un juego de boxeo totalmente arcade, que contará con un plantel de boxeadores de pintas estrafalarias de con lo más diverso, que estará disponible en septiembre de 2008 para varias plataformas.



Sony miente, dice Microsoft
Un ejecutivo de MS carga contra el gigante japonés

Aaron Greenberg, uno de los ejecutivos de Microsoft, ha realizado unas duras declaraciones en una entrevista con el portal Destructoid, donde afirma rotundamente que Sony ha fallado a las promesas que dio a los aficionados y la prensa.



"Hace tres años enseñaron una cinemática de Killzone 2 y dijeron que PlayStation 3 se vería como ese vídeo, y ahora sabemos que saldrá cuatro años más tarde. Eso significa que nosotros habremos lanzado Gears of War 1 y 2 antes de que ellos hayan puesto a la venta Killzone 2".
Greenberg, ni corto ni perezoso, continúo enumerando promesas incumplidas de Sony: "Recordemos la Game Developers 2007, donde Sony prometió ponerse por delante en el apartado online con Home. Ahora han pasado dos años y multitud de retrasos. ¿Dónde están los logros? ¿Dónde está el largamente prometido videostore? ¿Dónde quedan los catálogos de juegos a 1080p que prometieron?" Para meditar, sí señor.

La guerra de Call of Duty 5
Lo más probable es que se centre en la II Guerra Mundial

P Activision dio una conferencia de prensa en la que ha hablado del futuro de sus más relevantes franquicias y, como no podía ser de otro modo, las series Call of Duty no han faltado a la cita. Mike Griffith, uno de los máximos responsables de la compañía, confirmó que el nuevo título sería lanzado en algún momento de 2008, presumiblemente dentro de la campaña navideña, y que tendrá lugar en "un nuevo teatro militar".
El directivo de Activision no quiso detallar más aspectos del contexto o del argumento del juego, dejándonos con las incógnitas que genera esa indefinida afirmación. Sin embargo, conociendo que casi con toda seguridad Call of Duty 5 tendrá lugar en la Segunda Guerra Mundial, nos queda la duda de cómo reformularán sus creadores la Gran Guerra para llevarla a nuevos escenarios.



Breves...

HALO WARS
¿EXTRAS?

En una reciente entrevista a Graeme Devine, diseñador jefe de Halo Wars, ha dejado entrever que el nuevo juego de estrategia en tiempo real del universo Halo podría incluir un potente editor de mapas y permitir que los usuarios creasen sus propios entornos de batalla, así como la posibilidad de compartirlos vía Xbox Live. Sin duda, una interesantísima opción.

FFXI 2008
ESTE MES

El 23 de mayo parece ser la fecha elegida por Square-Enix para el lanzamiento de la nueva entrega de Final Fantasy, Final Fantasy XI 2008 Edition. Ésta contendrá las 4 expansiones existentes: Rise of the Zilart, Chains of Promathia, Treasures of Aht Urghan y la más reciente, Wings of the Goddess. El juego será el primer MMORPG que conectará a los usuarios de la versión de PC con la de Xbox 360, permitiendo jugar entre ellos.

FATAL INERTIA
NO AL ARCADE

Koei, la desarrolladora de Fatal Inertia (que salió en Octubre de 2007 para Xbox 360), ha dicho que Fatal Inertia EX, una versión mejorada del juego original, no saldrá en Xbox Live Arcade. Una mala noticia para los fans de las carreras futuristas.


visítanos en:
www.deportesenotroidioma.com
especialistas en programas lingüístico deportivos
Entrénate con los mejores!!!
Aprende
idiomas
practicando
deporte!!
inglés, francés y alemán
Campamentos en España
Sports Camps en el Extranjero
Tenis - Golf - Baloncesto
Equitación Fútbol - Rugby
y muchos más!!!
Cursos de Idiomas para todas las edades
Niños y Jóvenes - Adultos
y Ejecutivos
más info
902 116 494
www.sportslanguage.com
sports &language



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...



Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas.Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



PARTIDAS GUARDADAS...

¡Hola! Me gustaría saber cómo recuperar mis partidas guardadas. Borré el perfil accidentalmente, pero las partidas guardadas no se borraron. Lo que me gustaría saber es cómo recuperarlas del disco duro. Compré una tarjeta de memoria y no me deja pasar las partidas de un perfil a otro.
Por otro lado, he oído que el intercooler frena la ventilación de la consola.¿Es recomendable ponerlo para evitar calentones?
Un saludo y espero su respuesta.
Gracias por todo.
@ ***José Luis Sepúlveda Bernal***

Muy buenas. Las partidas guardadas son intransferibles entre distintos perfiles. Cosas de las directivas de Xbox Live que Microsoft ha fijado desde el primer día. Así que te tocará recuperar el perfil antiguo y jugar con él o empezar desde cero con tu nuevo perfil de jugador.
Respecto al intercooler, enfría la consola, previniendo las tres luces rojas y bajando la temperatura general. No es la solución definitiva al problema de Xbox 360, pero te ayudará mantener con vida a tu consola.



TOP SPIN 3

Bien. Buen juego éste y me encanta el Top Spin 2. Es uno de mis favoritos y éste lo será.
Tengo entendido que para la joya de marfil de Microsoft (Xbox360) no vamos a tener la oportunidad de jugar con Rafa Nadal. Vaya faena. Dicen que ese jugador va a ser exclusivo de la "pley", pero estos de Microsoft ya han tirado la toalla en España. Lo de la bajada está de pt. madre, pero estos pequeños detalles también cuentan. Espero me pueda bajar a mi queridisimo Nadal con los micro-point que me van a dar por la reserva del GTA4.
Un saludo templario.
@ ***Eloy Leal Bri***

Efectivamente. Rafa Nadal sólo estará disponible en la versión de Playstation 3. Las razones para haber tomado esta decisión se escapan de nuestro conocimiento (no podemos saberlo todo) y además estamos completamente de acuerdo contigo al pensar de esta manera. De todos modos, donde sí que sale nuestro top ten del tenis es en el inminente Smash Court 3 de Namco, donde además podrás encontrar a otro tenista español, Feliciano López.



UNAS CUANTAS SUGERENCIAS

Buenas. La revista me parece estupenda, merece la diferencia de precio con respecto a las demás del mercado. Aunque echo de menos guías para los juegos. Sois la única revista de Xbox 360 del mercado y es muy triste que si quieres, por ejemplo, una guía de Oblivion, Assassin's Creed, Call of Duty 4, etc., tengas que comprarla de PS3. Supongo que los contenidos de la revista ya están marcados y no quedará mucho espacio, pero yo creo que en el DVD se podrían incluir guías de juegos, lo que lo haría más completo.
Espero que la idea os sea de utilidad.
Ahora quisiera preguntaros un par de cosas: ¿Qué hay de cierto en el mando tipo wiimote del que corren rumores?



Tomás Pardo
Subdirector de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

Y TÚ MÁS...

Esto es un patio de colegio. Una pelea de gallos para ver quién la tiene más grande. Y no me refiero a algo metafórico. Es infantil el cruce de acusaciones entre Microsoft y Sony (hasta para eso, Nintendo es una empresa mucho más seria) sobre quién es mejor o quién vende más. Pero no por el hecho de valorar su producto, algo totalmente lícito, porque para eso les pagan, para defender los intereses de sus respectivas empresas, sino por la forma. Es como cuando dos niños se pelean y empiezan a decirse aquello de: 'Tu padre tiene la cabeza gorda'. 'Pues tu madre tiene bigote' (y no es por la canción de Pablo Carbonell). Pues así veo esta falsa polémica. No es lógico que para demostrar lo buenos que son, frente a su competencia más directa, la única salida sea ponerlos a parir. Los usuarios no necesitamos que nos recuerden los incontables retrasos en los lanzamientos, ni que si el juego es un poco más extenso de lo normal necesitemos cuatro discos. Tampoco que mencionen el ruido que emite la consola enemiga o la dificultad a la hora de programas los juegos. Todo eso ya lo sé y me debe preocupar más a mí y no a la empresa contraria. Y no debe utilizar eso como arma arrojadiza, más que nada porque la imagen que proyectan, y que por desgracia nos mete en el mismo saco a los usuarios, es la de frikie. Pero no frikie en el buen rollo de Rodolfo Chiquilicuatre, sino en la de fanático peligroso. Y señores de Sony y Microsoft: yo no soy así. Es más, la mayoría de los usuarios no lo somos. Preocúpense en ofrecer mejores juegos y mejor servicio, y despreocúpense de lo que hacen los demás. O como mucho, aprendan de Nintendo, que, a la chita callando, os está pasando por la cara... Y no sólo en educación y respeto.



¿Hay posibilidad de conectar un teclado con ratón a la Xbox? Para shooter y juegos de estrategia estaría muy bien. Muchas gracias y saludoS
Fremen.
Alberto Etcheverry

Somos conscientes de que haría falta una buena sección de guías para algunos juegos. Pero si tenemos que elegir entre informaros o publicar guías elegimos lo primero. Cuestión de espacio, aunque sigue estando en nuestra mente sacar alguna guía. No lo descartamos.
Los rumores sobre un mando al estilo Wiimote son constantes y, por el momento, no podemos confirmar ni desmentir nada, aunque, como se suele decir, "cuando el río suena, agua lleva", con lo que no nos extrañaría en absoluto que acabara anunciándose un periférico así.
Si quieres jugar con teclado y ratón en tu Xbox 360 hay un periférico llamado XCM XFPS, que podrás encontrar en las principales tiendas de accesorios para videojuegos en Internet, a un precio aproximado de 30 euros, aunque a nosotros nos sigue molando mucho más eso de jugar con nuestro flamante y blanco mando.

TODOS, CON GARY GYGAX Y EL ROL

Como muchos sabréis, el pasado 4 de marzo falleció Gary Gygax, uno de los creadores de Dungeons & Dragons y referencia indiscutible de los juego de rol, tanto para papel y dados, como para ordenador y consolas (http://es.wikipedia.org/wiki/Gary_Gygax). En http://www.firmasonline.com/1Firmas/camp1.asp?C=1240 se están recogiendo firmas para declarar este día: "Día internacional de los juegos de rol". ¿Es justa la petición o sólo una frikada?
Un saludazo a todos y un abrazo,
Luis Miguel Rodríguez

Nos apena mucho la muerte de un personaje tan importante en el mundo del ocio. En nuestra redacción hay varios aficionados al rol, que han sentido esta pérdida. Respecto al día de los juegos de rol, pensamos que es algo excesivo, puesto que sólo hay que pensar en lo que vendría después ¿Día de los juegos de Cartas o de los videojuegos?



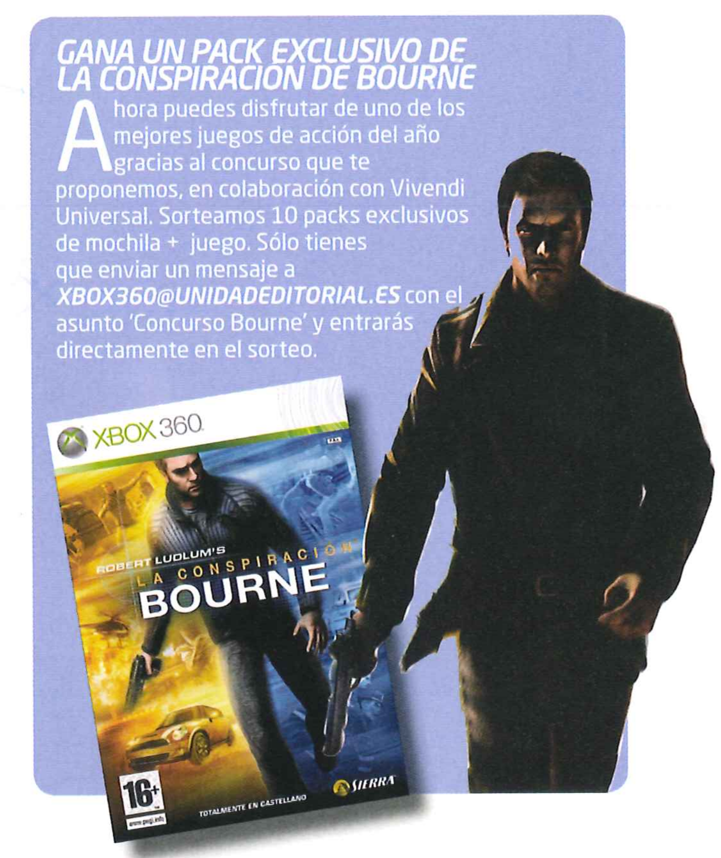
XNA Y EL BLU RAY EN 360

Se ha hablado mucho últimamente (bueno, más bien poco) de las herramientas de desarrollo XNA que Microsoft planea distribuir de forma general (aunque ya están a la venta las antiguas). ¿Se sabe ya si los usuarios podrán, en un futuro, subir sus propias creaciones a Xbox Live?
Jose Calero Muñi

Microsoft está ya apoyando las herramientas de desarrollo de forma activa. Decirte que hay en marcha un campeonato de creación de juegos usando el XNA Games Studio Express®, llamado "Dream-Build-Play", cuyo vencedor verá su juego publicado en Xbox Live Arcade (además de embolsarse un buen pico, que nos vendría de perlas para la hipoteca), así que no descartes esa posibilidad, en un futuro claro.

GANA UN PACK EXCLUSIVO DE LA CONSPIRACIÓN DE BOURNE

Ahora puedes disfrutar de uno de los mejores juegos de acción del año gracias al concurso que te proponemos, en colaboración con Vivendi Universal. Sorteamos 10 packs exclusivos de mochila + juego. Sólo tienes que enviar un mensaje a **XBOX360@UNIDADEDITORIAL.ES** con el asunto 'Concurso Bourne' y entrarás directamente en el sorteo.



Ganadores del concurso de Tuning

Estos son los afortunados ganadores de los tres mandos especiales de Xbox 360 (uno por barba). ¡Enhorabuena a los premiados!:
- *Iván Paredes Lage*
- *Carlos Salgado Leiva (Navarra)*
- *Leticia Martínes Regás (Santander)*



ANA MARTÍN CUENCA (CÁCERES)
¡GANADORA DE LA CONSOLA DE GTA!



"Esta última edición se va a convertir en la mejor de toda la saga"

Hiroaki Yotoriyama y Katsutoshi Sasaki (Namco)

Soul Calibur IV

A punto está de volver a engancharnos una de las sagas de lucha más famosas de todos los tiempos. Afilamos nuestras espadas y lanzamos nuestras preguntas a Hiroaki Yotoriyama y Katsutoshi Sasaki, productor y director de Namco:

—¿Qué es Soul Calibur IV y por qué es la mejor versión de Soul Calibur hasta la fecha?
Una de las mejoras más importantes de SC4 es el sistema de combates online que aparece por primera vez en toda la historia de la serie. Jugar contra una Inteligencia Artificial tenía siempre ese toque de los juegos de lucha y la posibilidad de implementar un sistema, a través del cual cualquier persona del mundo se puede enfrentar a otra, se convirtió en un salto cualitativo muy grande para la saga.
Merece ser mencionada la gran mejora de la claridad visual. La excelente acción de Soul Calibur ahora la tenemos en formato HD y con otros aspectos tales como la música, la historia y los nuevos personajes que le dan un nuevo aire al título. Sin ninguna duda esta última edición se va a convertir en la mejor de toda la saga.
Permíteme destacar un punto para evitar malentendidos. Todas las versiones anteriores de SC han sido desarrolladas como para convertirse en la última versión de la saga. Si hubiese habido algo en el día del lanzamiento que pensásemos que podíamos mejorar, lo hubiésemos hecho. Si, por el contrario, hubiésemos encontrado que el juego satisfacía todas nuestras expectativas nunca más hubiésemos creado una versión mejor. El equipo de SC está completamente comprometido con poder alcanzar cotas más altas en lo que hacemos.

—Desde su lanzamiento, en DreamCast, el título ha evolucionado sin incorporar demasiados cambios importantes en jugabilidad. ¿Sigue Soul Calibur 4 esta línea?
El principio de los juegos de lucha es el poder luchar uno contra otro, aplicando tus habilidades y técnicas a la hora de ejecutar un movimiento. Soul Calibur es único por basar estas habilidades y técnicas en numerosos aspectos como armas únicas, control del tiempo de ejecución de cada movimiento y la capacidad de movernos dentro de un entorno en tres dimensiones. En ese sentido, creemos que el desarrollo de Soul Calibur se ha basado en añadir nuevos aspectos a los principios básicos ya establecidos en los juegos de lucha en general. Este añadido dentro del último desarrollo sería el movimiento de contraataque a una buena defensa del adversario. Hasta ahora, algunos combates no llegaban a ser grandes luchas, si uno de los oponentes era demasiado conservador y se cubría constantemente a lo largo de toda la batalla. Esa fue la razón de introducir un nuevo sistema de "golpe letal" que hiciese que los jugadores fuesen mucho más activos durante el combate. Si se es mucho más activo, los jugadores pueden ejecutar el nuevo movimiento, que acabaría con el adversario de un solo golpe. Creemos que este nuevo sistema también animará a utilizar los movimientos tradicionales, tales como el movimiento multidireccional (8 Way-Run) y los movimientos defensivos.

—La lista de personajes en la saga ha estado en constante crecimiento. Pero ¿cuáles son los personajes que vamos a encontrar en esta ocasión? ¿Por qué aparece Yoda en el juego?
La respuesta es bien simple. Yoda era un personaje muy atractivo para nosotros, en términos de creación y de capacidad de control dentro de un juego de lucha. Una de las características clave de Soul Calibur es la posibilidad de realizar un movimiento y utilizar el arma que lleva cada personaje y hacerlo dentro del escenario del juego. De ahí que Yoda fuese un personaje perfecto para nosotros y por eso le pusimos en el listado de nuevos personajes.

—¿Qué hace que Soul Calibur se diferencia de otros títulos de lucha, como Dead Or Alive o Tekken?
La mayor diferencia con respecto a otros juegos de lucha es el uso que nosotros hacemos de las armas. Un personaje que sostiene una determinada arma crea una diferencia visual muy obvia, pero el uso de la estrategia en los combates, y nos referimos al hecho de tener en cuenta la longitud y los tipos de armas es lo que realmente diferencia a Soul Calibur de los otros juegos de lucha.
Otros títulos están bien considerados porque tienen argumentos muy trabajados y detallados, pero creo que Soul Calibur es la saga que más ha trabajado en detallar su historia, con un argumento que viene desde el siglo XVI y el uso de las armas en el sistema de combate. Algunos de los personajes llevan armas ficticias, pero en el momento en el que hemos valorado su incorporación hemos prestado atención a los detalles de cómo iba a ser usada esa determinada arma para que tuviese un resultado realista y ofreciese una buena recompensa al usuario.

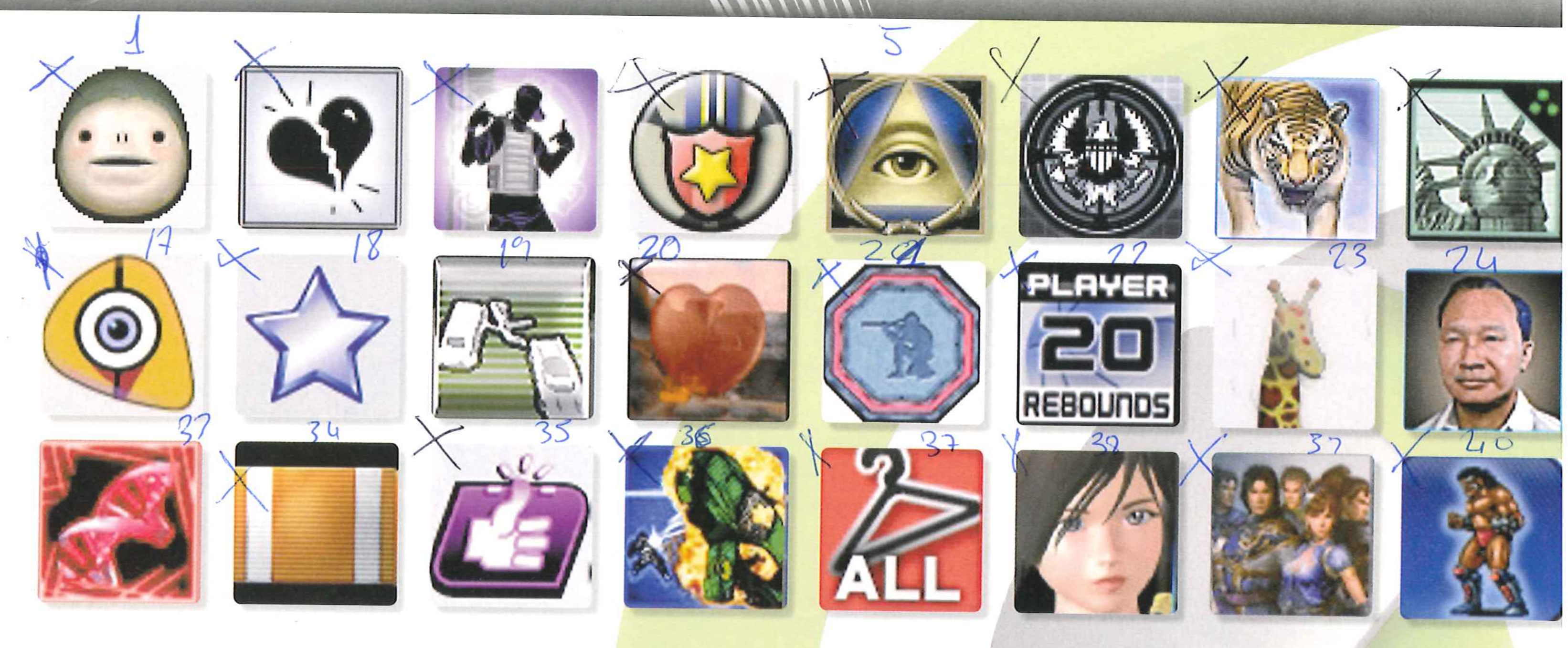
—¿Existe alguna diferencia entre las versions de 360 y PS3?
Existe una ligera diferencia en la programación por la diferente naturaleza de las dos consolas, pero el contenido del juego es exactamente el mismo. Dicho esto, la única diferencia existente es que, mientras que Xbox 360 cuenta con Yoda como personaje invitado, los jugadores de PS3 tendrán a Darte Vader.

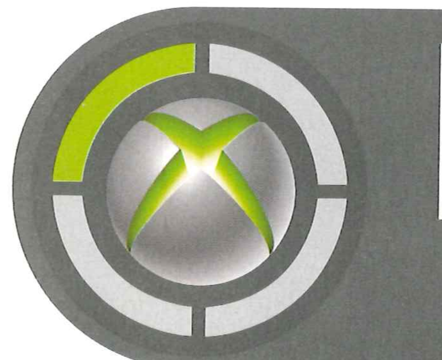
—¿Cuál es tu personaje preferido? (A nosotros nos encanta Mitsurugi)
"Hilda" es mi personaje favorito en estos momentos. No es que sea mejor. Todos los otros personajes, tanto los normales como los invitados, han sido creados con la misma calidad, pero Hilda es mi preferida.






XBOX 360. LIVE





El arte de

Todo Lo que siempre quisiste saber



los Logros

acerca de esos instantes de éxtasis digital



Génesis (al estilo Microsoft): Al principio fueron los empleados peor pagados de Microsoft. Y dijeron: "Haya Logros", y hubo Logros. Y vieron que los Logros eran algo bueno. De hecho, eran algo genial, algo que nadie de Xbox creyó que iba a convertirse en el fenómeno que es hoy en día. Si estás leyendo esto es que también has sucumbido a los cantos de sirena y seguro que has jugado a algún juego, porque habías oído que tenía un montón de Logros fáciles.

El director de relaciones con la comunidad de Infinity Ward, Robert Bowling, describe correctamente los Logros como "una fantástica manera de hacer que los jugadores se impliquen más en tu juego y una forma de darle mucho más valor al hecho de volver a jugar un título. Animan a los jugadores a profundizar mucho más en muchos aspectos que han pasado por algo o nunca vieron la primera vez que jugaron al juego. Los Logros de un juego se adaptan a los hábitos de todos los jugadores. Por ejemplo, animarían a un jugador casual a jugar el título de nuevo o intentarlo en un modo más difícil de lo que normalmente lo jugarían porque existe una recompensa".

PROGRESA ADECUADAMENTE

Los Logros pueden ser catalogados en diferentes categorías, pero la más común de todas es el Logro por Progreso. Este tipo de Logro fue hecho famoso por *King Kong* —un juego que se guardaba los 1000 puntos para todos aquellos que simplemente acabasen el juego—. El sistema de logros ha evolucionado un poco desde el principio, pero este tipo, el que recompensa el hecho de terminar el juego como lo harías, aunque no hubiese Logros, sigue vivito y coleando, aunque normalmente combinados con otros tipos para añadir algo de variedad. ¿Y por qué no incluirlos?

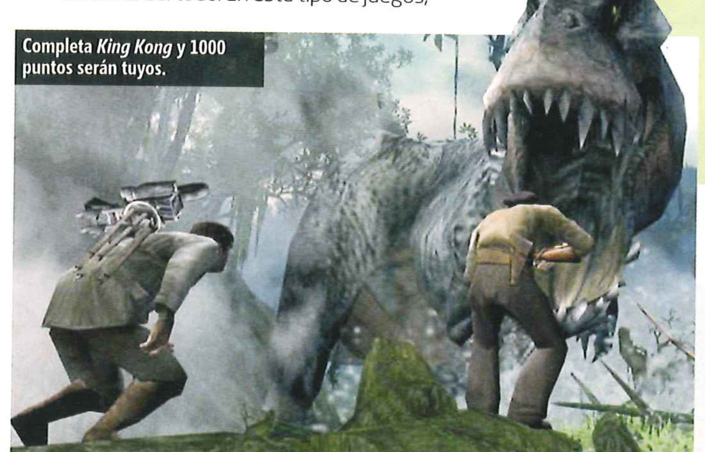
Las tareas que vas a tener que completar en la historia general del juego van a tener mucho más

impacto que el hecho de encontrar una docena de chorradas escondidas, por lo que tendría sentido que fueses recompensado por salvar a tu pueblo o rescatar a una princesa. A decir verdad, cualquiera que acabase *King Kong* tendría motivos para pensar que se había ganado los 1000 puntos.

Una alternativa para incrementar la recompensa de los Logros es añadir los Logros a los Jefes Finales. Normalmente, vienen precedidos de una facilísima recompensa por acabarte el típico "Completa el Tutorial", que es algo así como en un garito te regalan una flor y luego te piden una propina. La idea es que te dan una buena recompensa para que luego no puedas decir que no. Así que, una vez que te han enganchado con el Logro del tutorial, es difícil que te salgas antes de acabarlo del todo. En este tipo de juegos, de todas formas, nos encontraremos un montón de recompensas desperdigadas. Son juegos como *Kameo* o *Condemned*. Así que no dejarás de ir desbloqueando Logros desde el punto A (tutorial) al B (Jefe Final).

"Recoger cosas es divertido, hasta que sólo te quedan uno o dos, claro"




Completa *King Kong* y 1000 puntos serán tuyos.

EL ÚLTIMO ORBE

Recolectar cosas brillantes y objetos mágicos siempre es divertido, hasta que ya sólo te quedan uno o dos, claro. *Crackdown* es un ejemplo perfecto de esto, un juego en el que al principio encuentras Orbes de Agilidad en todas partes. Después de un rato, empiezas a ver cómo van apareciendo más, de vez en cuando, y por fin, te das cuenta de que llevas tres días buscando el orbe número 500. Afortunadamente para *Crackdown*, el hecho de atravesar Pacific City proporciona bastante diversión y la búsqueda no se hace monótona del todo. Desafortunadamente, recorrer los mundos de *Harry Potter* o *Cars* no es tan divertido.

La colección de Logros es lo que los desarrolladores utilizan para rellenar el vacío cuando no tienen muchas ideas. Les permite exprimir al máximo cada rincón de los mapas del juego. *Assassin's Creed* lo ilustra a la perfección. Los desarrolladores no encontraron mejor forma de seducir a los jugadores para que viesen todo lo que el juego ofrece, así que lo llenaron con cientos de banderas que no sirven para nada. Estos coleccionables flotantes no eran parte de la historia, y lo peor es que no tenían ningún impacto sobre el juego. Al menos los paquetes escondidos de *GTA* desbloqueaban un lanzallamas.


¿Has encontrado el último orbe de *Crackdown*? Nosotros tampoco.

"Hemos recibido una gran respuesta de la comunidad con respecto a nuestros Logros", dice Clive Burdon, productor senior de Neversoft. "Han dicho de todo acerca de su dificultad —hay quien piensa que son muy difíciles en *Guitar Hero III* o muy fáciles en *Tony Hawk's American Wasteland*, mientras que otros piensan que están bien en *Tony Hawk's Project 8*—. Como he dicho, es una cuestión de equilibrio. No tienes que estar poniendo un Logro por todas partes cada dos pasos, pero por otro lado no quieres parecer demasiado tacaño. Siempre escuchamos el feedback que recibimos y nos gusta hacer que los Logros

LOGROS: DEL MEJOR AL PEOR



1. GEARS OF WAR: EN SERIO (50 PUNTOS)
No es un Logro único pero sí que tiene una buena recompensa. Ayuda que *GOW* tenga el mejor multijugador, y que te den las imágenes de élite, nada menos que un parche extra para identificar a tu equipo de locos como unos auténticos bestias del juego.



2. PGR4: 3CZV657 (5 PUNTOS)
Los tres puzzles secretos de *PGR4* demuestran que el sistema de Logros necesita muchas mejoras. Un viaje en el tiempo y que explota al máximo la variedad de vehículos y también la gran cantidad de efectos meteorológicos.



3. THE ORANGE BOX: EL PEQUEÑO HOMBRE BALA (30 PUNTOS)
Tienes que atrapar a un gnomo de esos de jardín (aparece al principio del Episodio 2) y arrastrarlo hasta el final del juego, lo cual no es nada fácil. El desafío es no derramar una sola lágrima cuando se le usa como proyectil para salvar el mundo.



4. GEOMETRY WARS: SOBREVIVIR AL MILLÓN (30 PUNTOS)
Geometry Wars es a XBLA lo que *Halo* a la Xbox original. Este Logro representa a los viejos tiempos cuando los jugadores se pasaban la vida jugando a un solo juego hasta que se lo conocían de memoria, en lugar de terminarlo y venderlo en eBay.



5. 2006 FIFA WORLD CUP: COMPLETAR TODOS LOS ESCENARIOS (500 PUNTOS)
Su naturaleza de todo o nada es una ingenua manera de motivar a los jugadores y en oposición a la mayor parte de los juegos que dan muchos menos puntos por algo tan difícil como es esto, *FIFA* te da lo que te mereces.



6. DEAD RISING: EL TENDEDERO (20 PUNTOS)
No existe nada parecido a ver a un hombre hecho y derecho que ha pasado por cientos de batallas poniéndose ropa de mujer. No te preguntes por qué Isabella todavía trata de matarle.



7. SMALL ARMS: A SEIS GRADOS (0 PUNTOS)
Nada especial, algo así como: 1. juega una partida multijugador; 2. mata al novato; 3. desbloquea un Logro viral; 4. te preguntas de qué ha ido todo eso y vuelves a lo que estabas haciendo como si nada hubiera pasado nunca.

sirvan para que un jugador demuestre su habilidad".

NÚMEROS, NÚMEROS,...

Cualquiera que haya visitado un foro de Xbox 360 seguro que ha visto un mensaje de algún novato del tipo "Los Logros son una chorrada y no aportan nada". Por suerte, algunos desarrolladores han remediado esto recompensando con contenido extra a algunos de los Logros. Lo más habitual es obtener arte conceptual del juego o vídeos del "Cómo se hizo", como en *Condemned* o en *Harry Potter y la Orden del Fénix*, pero en ocasiones hemos encontrado cosas bastante más chulas.

Mientras que la mayor parte de los Logros del festival aniquila-zombis de Capcom, *Dead Rising*, desbloqueaban ropa, el Logro del Zombi Genocida desbloqueaba el Mega Buster de Mega Man —el arma más poderosa de todo el juego—. Este objeto convierte la aventura de Frank en algo más parecido a un paseo que a la pesadilla de estar rodeado de muertos vivientes.



...ega Búster de Mega Man me ...ría muy bien justo ahora.

"Team Ninja inventó el Logro de 0 puntos. Un fracaso"



LOGROS EN CIFRAS

1000 puntos en... nunca: *Final Fantasy XI* tiene sin ninguna duda los Logros más exigentes de Xbox 360. Quien quiera conseguirlos todos tendrá que pedirse un año sabático en el trabajo.

1000 puntos en... un mes: *Rumble Roses XX* hace que juguemos cientos de horas para desbloquear toda la lencería del juego.

La mayor puntuación sin trampas se dio en febrero de 2008, con el jugador Stallion83, que tenía nada menos que 190.000 puntos. No está mal.

1000 puntos en... un minuto: *Avatar: TBE* te proporciona 1000 puntos en el tiempo que has tardado en leer esto.

El juego con más Logros de 0 puntos: *Kameo* se quedó sin ofrecer los 250 puntos adicionales que da cualquier juego de los que salen ahora.



Todos los puntos posibles por juegos Xbox Live Arcade son 23.315, que se reparten en 1.399 Logros y 116 juegos diferentes.

Además se convertía en la herramienta perfecta para cualquiera que quisiera intentar superar el Logro de sobrevivir 3,5 (o 7) días, que son los más difíciles del juego (esto es discutible, vale). *Mass Effect* también recompensaba a los jugadores por utilizar una habilidad o arma 75 veces con la posibilidad de añadir esa arma o habilidad a un personaje nuevo creado. Esto lo convierte en un Logro muy importante, porque permite crear personajes mucho más poderosos, ya que permite que un personaje de clase soldado pueda utilizar habilidades Bióticas, a las que nunca tendría acceso de otra forma.

Assassin's Creed y *Burnout Paradise* son dos juegos de los que más venden, pero afrontan los bonus de colecionables de forma diferente. *Burnout* recompensa a los jugadores que encuentran todos los carteles, choques y saltos en Paradise City con un Logro y un coche edición especial. *Assassin's* premia a los jugadores que recorren hasta el último rincón del mapa, buscando banderas con un solo Logro. No es necesario decir que el usuario medio va a estar mucho más motivado por el tipo de Logros obtenido en *Burnout*.

LOGROS FACILONES

Movidos por el hecho de que *Dead or Alive 4* contase con uno de los jefes finales más fáciles de la historia de los juegos de lucha, Team Ninja sintió la



8. LOS SIMPSONS -EL JUEGO: PRESIONA START (5 PUNTOS)

Antes o después alguien tenía que hacerlo, así que ¿por qué no en *Los Simpsons*? Al fin y al cabo ya habían hecho un montón de cosas más de ese estilo.



9. AVATAR TLA: TBE: EN COMBATE (300 PUNTOS)

¿Tienes carné de GAME? Si eres capaz de presionar Start y machacar los botones durante dos minutos sin parar habrás desbloqueado todos los Logros de *Avatar*. Ahora devuelve el juego y píllate uno de verdad.



10. CALL OF DUTY 4: EL ULTIMÁTUM (40 PUNTOS)

Un juego que te pone a prueba está bien, pero cuando un logro como "Prohibido Luchar en la Sala de Guerra" está diseñado para ser tan frustrante que arruina lo que es un juego increíble es que alguien ha metido la pata hasta el fondo en los cálculos.



11. KINGDOM UNDER FIRE: COD: MARGUERITE, AMOR MÍO (20 PUNTOS)

Para ligarte a la superficial Marguerite, el bueno de Duane tendrá que realizar docenas y docenas de soporíferos duelos con un Francés maloliente, y todo por los miserables 20 puntos de recompensa.



12. DOA4: CINCO DERROTAS SEGUIDAS EN XBOX LIVE (0 PUNTOS)

Este Logro debería en realidad decir algo así como "Enfréntate a un lag horrible y a un machacabotones sin igual cinco veces seguidas". *Virtua Fighter 5* podría enseñar a Team Ninja un par de cosas sobre el combate online...



13. QUAKE 4: NÚMERO UNO (20 PUNTOS)

Los Logros de la Tabla de Puntuación teóricamente son los Logros máximos, pero en realidad existe un problema: si el juego sale antes en EEUU o Japón que en Europa, tenemos un problema los europeos para llegar arriba.



14. THE OUTFIT: PRISIONERO DE GUERRA (20 PUNTOS)

Un Logro por perder 200 partidas online. En *Turok* pasó algo parecido y los desarrolladores tuvieron que quitarlo del juego. Estamos ante una idea no muy buena. ¿Cómo se decía lo contrario de bueno? Ah, sí... *Pimp My Ride*.



¡EL LOGRO PREFERIDO DE JADE RAYMOND!

La productora de *Assassin's Creed* nos explica cómo desbloquear su Logro preferido del juego: "Si ves a un mendigo o un borracho no le empujes con el gatillo derecho y el botón B. Es mejor mezclarte con ellos. Así que no los mates lanzándolos contra los carritos o puestos del mercado. También es divertido lanzar viejecitas pero matarlas es demasiado sencillo y personalmente no te animo a que lo hagas". Si eres bueno, tendrás tu logro.

Xbox 360: la Revista Oficial de Xbox no defiende tampoco, en ningún modo, estos comportamientos.



Dead or Alive 4 **es mitad lag, mitad jefes de chiste y mitad Logros horribles.**

necesidad de "recompensar" a los jugadores con un Logro de 0 puntos por perder una serie de partidas seguidas en el modo versus. Mucha gente no llegó a comprar *DOA4* por culpa de sus Logros.

Pero el peor Logro, hasta la fecha, es un honor que se lleva *The Outfit*. Incluyeron Logros por jugar mal en el multijugador. Las "habilidades" iban desde morir 1000 veces a perder 200 partidas en el Live. Esto significa que no sólo te tienes que cargar tu puntuación online para poder conseguir el Logro, sino que, mientras que la mayor parte de los jugadores tratan de ganar, en tu equipo puede haber alguien que lo que quiere es perder.

Otro ejemplo de esto aparece en el reciente *Turok*, que incluye el tristemente célebre Logro "Coge la bolsa" ("Grab the Bag"). El jugador sólo podía conseguir este Logro matándose a sí mismo, a un compañero, a un dinosaurio y a un enemigo en la misma partida. Ser eliminado por un compañero de equipo no es nada divertido, incluso cuando es un accidente. La protesta pública sobre el requisito de matar a un compañero fue tan sonada que el equipo de *Turok* tuvo que crear un parche para eliminar el Logro. Desde entonces otros estudios se piensan mucho lo de meter Logros demasiado chorras.

"Turok retiró un Logro por aclamación popular"



A LOS PUNTOS

Jeff McGann, director creativo de Red Storm Entertainment, empresa desarrolladora de la serie *Ghost Recon Advanced Warfighter*, sabe bien lo que es el Gamerscore: "Se ha convertido en una etiqueta para los jugadores, algo similar a lo que ofrecían las máquinas antiguas con las máximas puntuaciones. Esto puede tener un efecto positivo y otro negativo en todos los tipos de jugadores".

McGann nos señala a los Logros de

DEL LIVE AL HOME

Los Logros han calado en la industria. Sony se ha dado cuenta y por eso está creando una Sala de Trofeos en 3D para su retrasadísimo servicio PlayStation Home. Estos trofeos serán la recompensa a completar ciertos "logros" dentro de determinados juegos y te permitirán decorar tu casa virtual con regalitos, que podrás mostrar a tus amigos. Sin esperar a que Sony termine su sistema, algunos desarrolladores, como Naughty



Dog, ya lo han copiado. Dentro de su último juego, *Uncharted: Drakes Fortune*, el jugador desbloquea un número de medallas (1000 puntos) por tareas como acabarse el juego en cada una de las dificultades o recoger todas las piezas del tesoro oculto. ¿Te suena? Algo así aparece también en *Warhawk* y *Ratchet & Clank Future*, aunque es cierto que la idea de puntos de habilidad aparece en todos los juegos de Insomniac Games desde *Spyro The Dragon*. ¿Serán los trofeos suficiente motivo como para que los usuarios inclinen la balanza hacia una consola u otra? Nos reservamos nuestra opinión hasta que, al menos, el servicio online de Home exista realmente, pero para entonces Microsoft habrá dado otro salto. Aunque es cierto que todo dependerá de si los juegos multiplataforma tienen que alcanzar los mismos objetivos en ambas consolas.



Dicen que la imitación es el halago más sincero, Microsoft se debería sentir muy halagada.



The Orange Box: tres juegos, 99 Logros, 1 pastel..



Team Ninja ha dejado que los jugadores elijan los Logros para *Ninja Gaiden II*.

Combate Médico y Demo Experto en *GRAW2* para aclarar este punto: "Ambos Logros fueron diseñados con la idea del trabajo en equipo. Con el Combate Médico, para curar o cubrir a gente mientras trataban de conseguir este Logro. Con Demo Experto, la gente llegaría a matarse dentro del propio equipo para ser los elegidos para la demo. Muchos jugadores hablaban de la gran experiencia de salvar a un compañero en una partida en modo Asedio o Último hombre en pie. También he oído un montón de comentarios negativos en cuanto a cómo el Logro Demo Experto dañó a las misiones en equipo".

EL LOGRO DE LAS VENTAS

Aunque hay un montón de tipos de Logros, el sistema creado parece que es algo más que una moda pasajera. Electronic Entertainment Design & Research, (la EEDAR) publicó un estudio titulado "Logro desbloqueado 2007" que examinaba más de 4000 Logros en 180 juegos de retail y de XBLA vendidos entre Noviembre de 2005 y Junio de 2007. El estudio mostraba que los juegos con Logros no sólo se vendían mejor que la misma versión sin Logros, sino que además tenían una calificación mayor. No hay que preguntarse por qué Sony ha copiado esta idea tan rápidamente. Un descubrimiento interesante incluido en el estudio fue que los juegos con Logros multijugador se vendieron mejor que los juegos sin éstos. Claro, que no metieron en el estudio a *Call of Duty 4*. Blowling explica la decisión de no incluir Logros multijugador en su gran lanzamiento del año pasado: "Las recompensas personales que se consiguen a lo largo del juego de un solo jugador son geniales, mientras que en el lado contrario nos encontramos con que los Logros Multijugador variaban la experiencia de juego para la que se había diseñado el título". Añade a esa explicación que el mercado se mueve muy rápido y existe un excedente de grandes juegos. El hecho de no llevar "*Halo*" o "*Gears*" en el título convierte a estos títulos en salas de espera desiertas poco después de su lanzamiento, haciendo que los Logros online se hagan imposibles de obtener para nadie. Tan sólo basta con que pongas *F.E.A.R.* o a *Soldier of Fortune* y trates de jugar en el modo multijugador online. Imposible. Y en el caso de un logro como el que proponía *NBA Live 07* y que era extremadamente imaginativo "Conseguir tener a 1000 personas conectadas al mismo tiempo", llevó meses de preparación mediante foros y mensajes de Xbox Live para conseguirlo. Eso sí, si no estuviste entonces es posible que nunca jamás lo obtengas.

Mientras que el sistema tiene un montón de cosas susceptibles de mejorar, parece que los Logros van a permanecer como una parte más de la experiencia de juego, como las tablas de puntuación online, el contenido descargable y la física de movimiento de pechos de forma independiente.

Acabar con las trampas y recompensar a los jugadores que se lo toman en serio es lo que queda por mejorar. Ese hipotético día, en algún lugar del mundo, un grupo de trabajadores mal pagados de Microsoft se habrá ganado un cuantioso aumento de sueldo...



Blue Dragon tiene un total de 43 Logros para desbloquear.



"Los Logros ya son parte de la cultura de los juegos"

EL LOGRO PERFECTO

Los creadores de *Fable 2* saben lo que se considera un Logro perfecto. Según Mike West, guionista jefe de Lionhead Studios, "los Logros de *PGR4* eran muy buenos. Muchas veces me daba cuenta de que estaba jugando sólo por el Logro y queremos que eso ocurra en *Fable 2*. Queremos que puedas elegir uno y lo acabes en 5 ó 10 minutos, mientras otros aparecen en mitad de los momentos de mayor tensión. Ante todo, hemos intentado que sean muy variados y que recompensen mostrándole todo el juego".



El equipo de *Fable 2* buscaba cualidades específicas cuando decidieron qué Logros incluir en el juego:

1 Ritmo constante de desbloqueo.
2 El jugador debe animarse a ver qué es todo lo que el juego ofrece.
3 Los Logros deben de premiar a los jugadores por hacer algo chulo.
4 Muy importante: los Logros son algo divertido.

UN LOGRO, UN JUEGO...

Si crees que sabes suficiente sobre los Logros, las dos primeras páginas del artículo tienen un montón de iconos que representan diferentes Logros de diferentes juegos. Identifica todos los juegos que aparecen en los iconos de Logros y mándanos un correo a *info@revistaoficialxbox.com* con la respuesta. Si resulta que has acertado todos te mandaremos un regalo a elección de nuestro director, pero que seguro que te gustará.





Así es rare

Hace más o menos un mes que tuvimos ocasión de viajar a Birmingham, en Reino Unido, invitados por Microsoft, para realizar una visita muy especial. Y es que era la primera vez que un servidor iba a poner los pies en Manor Park, los estudios de Rare, una especie de 'Disneyland' de los videojuegos, de donde han surgido títulos tan enormes como *Goldeneye*, *Perfect Dark* o *Donkey-Kong Country*. Los papás de *Viva Piñata* tenían dos proyectos que enseñarnos bajo el más estricto de los secretos. Ahora, pasado el embargo que nos impedía contaros nada en la revista del mes pasado, os desvelamos todos los secretos de sus dos inminentes lanzamientos.

El cuartel general de Rare se encuentra en medio de la campiña inglesa, a una hora en coche de la ciudad de Birmingham, en un pueblo llamado Twycross. Este pequeño núcleo urbano sólo es conocido por dos cosas: por contar con un pintoresco zoológico muy visitado y por ser la sede de, tal vez, la más importante desarrolladora de videojuegos de Gran Bretaña. En el año 1999, la compañía decidió mudarse de la desvencijada granja que utilzaban como sede y para ello construyó Manor Park, un enorme complejo de edificios de madera, al estilo rural tradicional, ideado como el lugar perfecto para sus equipos de desarrollo. Al acceder a la enorme finca, llama la atención las enormes zonas verdes que lo rodean, con un lago, un campo de fútbol y hasta un pequeño bosque, todo poblado de patos, cisnes y demás fauna (no nos extraña la inspiración animal de casi todas sus producciones). Ya en el interior del edificio, nos sentimos como niños y nos hacemos fotos con todo lo que vemos: el enorme muñeco de Banjo que nos recibe en la recepción, las vitrinas con copias originales de todos sus títulos históricos, una piñata de verdad colgando del techo, los premios cosechados a lo largo de los años... Todo está lleno de pósters y colorines; una especie de magia flota en el ambiente. ¡Esto es Rare!

La verdad es que se trata de un lugar

increíble para trabajar, donde todos los artistas de Rare pueden desplegar su creatividad, a la vez que renuncian a su vida personal, porque esto está perdido en el campo, lejos de cualquier sitio. ¿Pero quién necesita estar en otra parte? Aquí hay una enorme cafetería/comedor, salas de proyección, salas de test y cuatro galerías alargadas donde trabajan los diferentes equipos de desarrollo. Una galería para cada proyecto. En nuestra visita tuvimos la suerte de visitar dos de ellas, donde se ultiman los detalles de dos inminentes lanzamientos de la compañía para Xbox 360: ***Viva Piñata: Trouble in Paradise*** y ***Banjo-Kazooie Nuts & Bolts***.

Viva Piñata: Problemas en el Paraíso

Sin duda ésta fue la sorpresa de la jornada, pues no esperábamos la secuela hasta dentro de unos años. Pero parece que la licencia de simulación de Microsoft está funcionando la mar de bien y ya ha llegado el momento de ampliar nuestras habilidades de jardineros y de coleccionistas de piñatas. ***Viva Piñata: Problemas en el Paraíso*** nos devuelve de nuevo al mundo de las piñatas para confiarnos, una vez más, el cuidado de un pedazo de terruño. Una pequeña, y todavía incompleta, secuencia de introducción nos pone sobre aviso sobre los terroríficos planes del Profesor Pester y sus secuaces. Unos planes que no traerán nada bueno a las pobres piñatas. Después de esto volvemos al jardín y, para tranquilidad de todos los fanáticos del primer título, tenemos que decir que todo sigue igual. El juego mantiene la misma jugabilidad, los mismos menús y, si has jugado al primer título, enseguida estarás apañando el jardíon, atrayendo piñatas, convirtiéndolas en residentes y haciendo que se enamoren locamente y que te den descendencia.























Pero, por supuesto, también hay muchas novedades. La primera es la gran cantidad de nuevas variedades de piñatas que pueblan la secuela. La mayoría de las especies del primer juego siguen aquí, pero se añaden un montón de nuevas y atractivas mascotas de papel: gorilas, leones, camellos, escarabajos o rinocerontes. Entre otras, harán las delicias de todos los fans de la licencia. Y es que ahora podremos salir del jardín, y no sólo a las tiendas de turno para visitar diferentes habitats y allí 'cazar' ejemplares para nuestro jardín. Así, por ejemplo, nosotros pudimos viajar al desierto y allí hacernos con algunas piñatas con forma de escarabajo. Se puede visitar un clima helado y conseguir piñatas con aspecto de pingüinos. Las posibilidades se multiplican, al igual que las tiendas, y los personajes del juego. Ahora hay una tienda de accesorios, una de juguetes para el disfrute de nuestras piñatas, etc. También se multiplican los artículos que podemos comprar, las flores y plantas para plantar y los objetivos y exigencias de las incontables variedades de piñatas para ser residentes o enamorarse y tener descendencia.

Cientos de nuevas piñatas se pelean por poblar nuestro jardín... ¡Afila tu pala y busca un compañero de juego!

Más novedades interesantes son la posibilidad de jugar constantemente en modo cooperativo, con un segundo jugador (mano a mano en el mismo jardín) y la existencia de un nuevo personaje, que nos marca objetivos concretos: nosotros le proporcionamos unas determinadas piñatas completamente felices y él nos paga con dinero, extras, etc. Pero, sin duda, lo más sorprendente, es que los chicos de Rare han diseñado un sistema de cartas físicas que, combinadas con la cámara Live Visión de Xbox 360, permite transferir piñatas y demás objetos a nuestro jardín. El sistema es genial: pones la carta con una nueva piñata frente a la Live Vision y ¡zas!, aparece en tu jardín. Esperamos poder comprar las cartas, bajarlas de internet, etc. Las posibilidades son infinitas.

Hay tantos complementos y juguetes para colocar en tu jardín que puedes, por ejemplo, decorar todo para la celebración de la noche de Halloween.

REPARTE JUEGO CON EL NUEVO BK 6-PACK





2 MINI BURGER
2 MINI CHEESEBURGER
2 MINI BACON CHEESEBURGER



COMO TÚ QUIERAS



TODO ESTO ES MUY 'RARE'

Tenemos que reconocerlo: sentimos una especial predilección y admiración por Rare. Y es que esta compañía británica tiene una manera de hacer las cosas que enamora. Da igual el juego que vayan a hacer, da igual la temática, el género... En cuanto lo ves, sabes que tiene una atmósfera increíble, una historia genial y unos personajes que quieres tener colgados en la pared de tu habitación o tatuados en una nalga. *Banjo Kazooie, Conker, Viva Piñata, Kameo, Grabbed by the Ghoulies...* son excepcionales ejemplos de ello, porque luego son mejores o peores videojuegos, pero el gusto por el detalle con el que están hechos hacen siempre que merezca la pena incarles el diente.

Y, por supuesto, no podíamos dejar de mencionar las obras maestras que llevaron a cabo con personajes 'prestados'. Nunca brillaron tanto personajes como james Bond, Donkey Kong o Star Fox como en los impagables Goldeneye 007, Donkey Kong Country (de Nintendo 64) y Star Fox Adventure (de GameCube). Un lujo de compañía que ahora sólo trabaja para 360, además de para alguna portátil y pronto nos traerá estos dos divertidos títulos... además de ¿un proyecto nuevo y secreto?



Banjo se convierte en un ingeniero que puede diseñar y fabricar sus propios vehículos motorizados

Banjo-Kazooie Nuts & Bolts

Rare y Microsoft llevaban ya más de un año dando pistas sobre una de las reapariciones más esperadas en el mundo de los videojuegos: la de Banjo y Kazooie (el oso con pantalones cortos y el pajarraco metido en la mochila de éste, respectivamente). Estos dos personajes plataformeros, que triunfaron en Nintendo 64, vuelven con su tercera aventura de salón.

En nuestra visita a los estudios de Rare tuvimos ocasión de jugar un buen rato con el nuevo Banjo Kazooie, aunque sólo pudimos experimentar con una de las opciones de esta nueva versión, tal vez la más interesante: la fabricación y disfrute de vehículos. Este genial plataformas de nueva generación, además de permitirnos manejar a Banjo de forma directa (con todas las habilidades que le proporciona llevar a un pajaro enorme metido en su mochila) nos da la posibilidad de visitar un taller mecánico y construir, a nuestro gusto y manera, cualquier clase de vehículo, ya sea terrestre, aéreo o acuático (o todas las cosas a la vez) con un completísimo y sencillo editor. A los vehículos se les puede añadir de todo (incluídas armas de todo tipo) y luego podemos utilizarlos para terminar de resolver esa misión o ese puzzle, que nos traía de cabeza. En nuestra pericia como ingenieros mecánicos estará la clave para superar los diferentes niveles. Por lo demás, poblados de puzzles, misiones secundarias, tesoros escondidos, etc. Además de quedarnos alucinados con las maravillas técnicas que nos deparó el único nivel del juego que disfrutamos, lo pasamos en grande con una partida multitudinaria a algunos de los modos multijugador de los que este *Banjo Kazooie* dispondrá para Xbox Live. Por supuesto, los vehículos personalizados volvieron a ser los protagonistas. Te lanzas a organizar un partida, construyes tu vehículo especial para la ocasión (o utilizas uno previamente guardado en tu disco duro) y te lanzas a las carreras o partidas a muerte más locas y frenéticas que hayas visto. Un lujo.

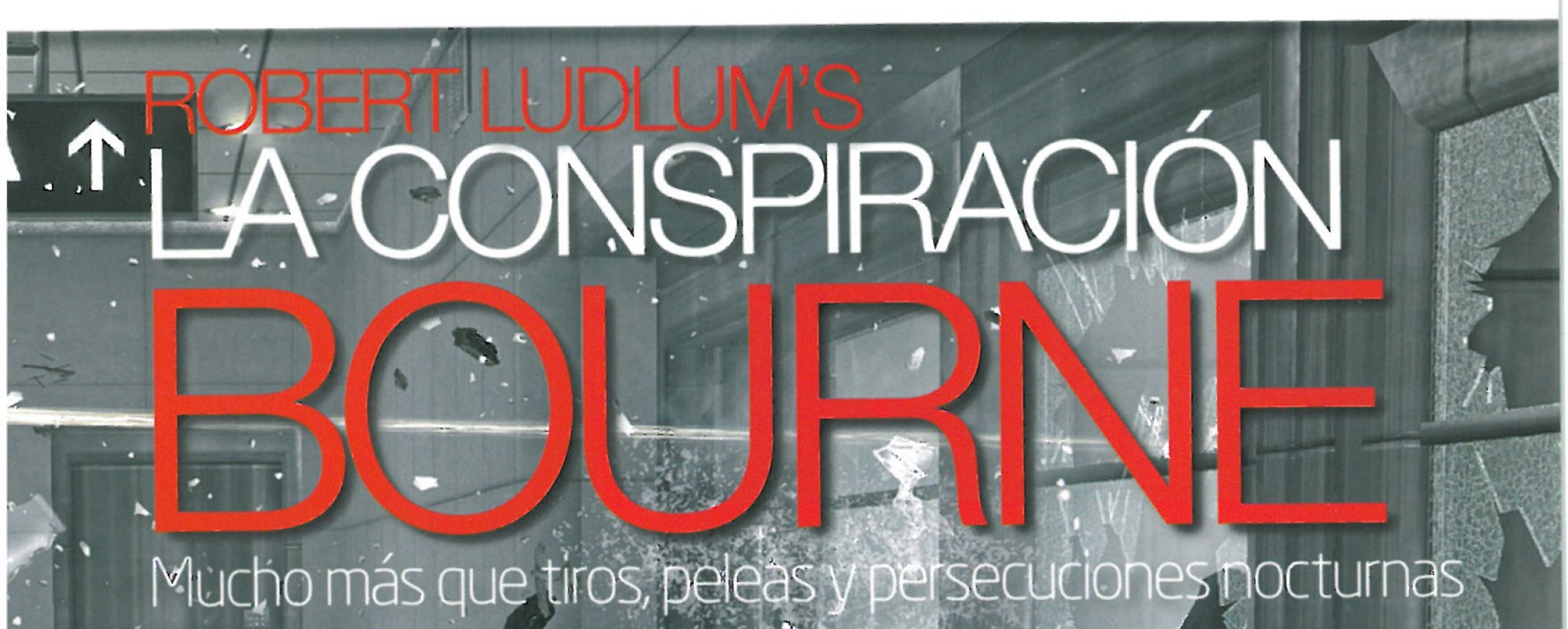
XBOX 360 PREVIEWS

Para más información, visita www.xbox.com

Lanzamiento 27 de Junio

CONTENIDOS

"Reparte golpes como nunca lo habías hecho en la piel del sucesor natural de 007"
OXM Chema



ROBERT LUDLUM'S LA CONSPIRACIÓN BOURNE

Mucho más que tiros, peleas y persecuciones nocturnas

No hay nada peor que una mala adaptación. Para no meterse en ese berenjenal y para ahorrarse las complicaciones de derechos de autor, un modelado medio decente de Matt Damon (la cara de Bourne en el cine hasta la fecha) y las puñaladas de los montones de fans que se ha ganado la saga del mejor espía del momento (señor Bond, pasó su siglo de gloria), el estudio High Moon decidió tirar de derechos de autor literario y crear su propio Bourne. Un acierto, para empezar.

A partir de esa premisa, High Moon se encuentra con la posibilidad de construir la aventura que quiera dentro del ambiente del terrorismo internacional, el espionaje, los narcotraficantes y los gobiernos corruptos. El resto son puñetazos, patadas, tiros y una serie de combinaciones de mecánicas de juego que, al menos de lejos, no parecen tener nada que ver: acción en tercera persona, combates uno contra uno, armas, búsquedas de objetos y, de vez en cuando, algún que otro QTE (que es como se llama a esos momentos en los que tenemos que pulsar la secuencia de botones que aparece en pantalla).

Pues ni de lejos, ni de cerca. Cuando llevas un par de horas jugando a *La Conspiración Bourne*, las secuencias de botones siguen cortando el rollo en escenas de tremenda tensión y el hecho de que las escenas de lucha dependan sólo de la distancia a la que se encuentra un enemigo hace que en ocasiones, cuando ya tienes a un contrario a tiro y ves que se abalanza sobre ti, comience una animación que te confirma que has perdido esa bala, porque toca darse de puñetazos. Es porque resulta poco natural y algo brusca, por lo que no llega a cuajar, en nuestra opinión, esta mecánica de juego. Sin embargo, a las dos horas ya estás acostumbrado al sistema y no sólo lo asumes, sino que lo llegas a dominar con maestría. De hecho, en el lado contrario, en alguna ocasión utilizaremos los "cortes" entre escenas para desengrasar situaciones que se ▶▶

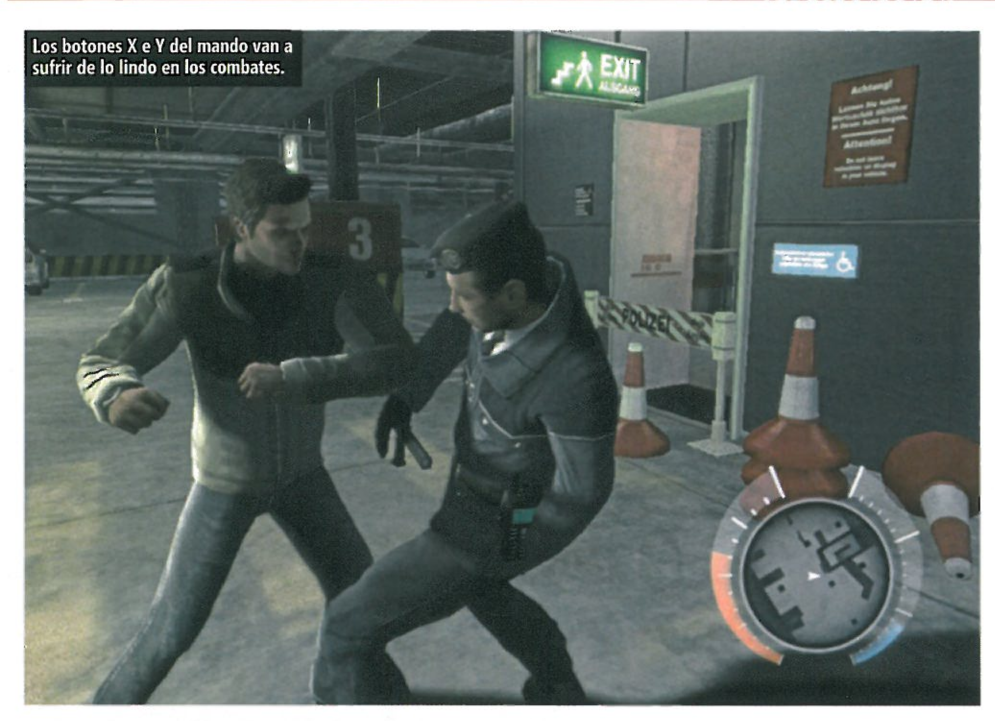
"Combina mecánicas de juego sin nada en común"

» Info

Publica Vivendi
Desarrolla High Moon Studios
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- *Imprescindible*
- *No puedo esperar*
- *Pinta bien*
- *No está mal*
- *Necesita mejorar*



Los botones X e Y del mando van a sufrir de lo lindo en los combates.


En las peleas veremos la sangre salpicar nuestra cara.



ponían demasiado peligrosas. Por ejemplo, cuando estamos en medio de un tiroteo y rodeados por todas partes, lo mejor que te puede pasar es entrar en el modo combate porque el daño de las balas disminuye (no desaparece). De la misma forma, cuando entramos en el modo combate, los rivales irán acercándose a nosotros de uno en uno y en buena lid. Las veces en las que somos atacados por varios a la vez (que no son lo usual), aparece una de las secuencias de botones en pantalla y si la pulsamos correctamente nos quitamos a los enemigos de encima. Pero la amalgama no es tan simple. El juego es un clásico juego de acción en

"Bourne cuenta con un potente instinto"


Los enemigos se resaltan con el instinto de Bourne.

tercera persona en el que vemos a Bourne desde la espalda. Por lo general, tendremos que ir siguiendo las órdenes que nos van transmitiendo por radio y que suelen consistir en buscar un objeto o eliminar a alguien. Para facilitar la tarea, Bourne cuenta con el "instinto Bourne", que funciona presionando el botón amarillo y que deja toda la escena en blanco y negro, con un efecto saturado y con los objetos o individuos que nos importan en color. Al mismo tiempo, el radar indicará los puntos importantes con iconos de colores (verde para los puntos de control de nuestro trayecto y rojo para los enemigos, por ejemplo). Cada vez que nos encontremos con un adversario ocurrirán dos cosas: tiroteo o pelea. En el caso del tiroteo, podremos buscar cobertura (cuidado que pueden destrozarla) y si la situación es propicia podremos usar nuestra habilidad (sale un icono con el botón B), que permite hacer recargas y disparos en pocos segundos. En el caso de las peleas tendremos que usar los botones X e Y para golpear; A, para cubrirnos, y B, para aprovechar la adrenalina (con un indicador azul en la parte derecha del panel de salud, radar y adrenalina).
Lo que todos estos elementos hacen es conformar un buen título, que acumula muy diversas sensaciones. Pasa del sigilo, en determinadas escenas en las que

Las opciones de eliminar a los enemigos son amplísimas.

A CUBIERTO

Si quieres vivir, busca refugio

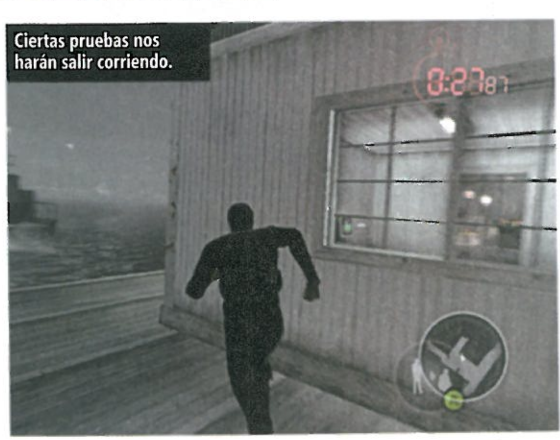
La mayor parte de los juegos que requieren tener en cuenta la vida del protagonista, está implementando un sistema en el que más o menos se nos va notificando con sonidos, vibraciones y colores en pantalla que no nos queda ni un Telediario. Sin embargo, el título que nos ocupa, en su afán de accesibilidad y simplificación, aporta una barra de vida, que aparece en un indicador, a la derecha de la pantalla, y que va cambiando de verde a rojo y disminuyendo, a medida que vamos perdiendo puntos de vida. Eso sí, para recuperar el aliento, basta con buscar un sitio a cubierto y esperar unos instantes, volveremos a ver respirar con normalidad.



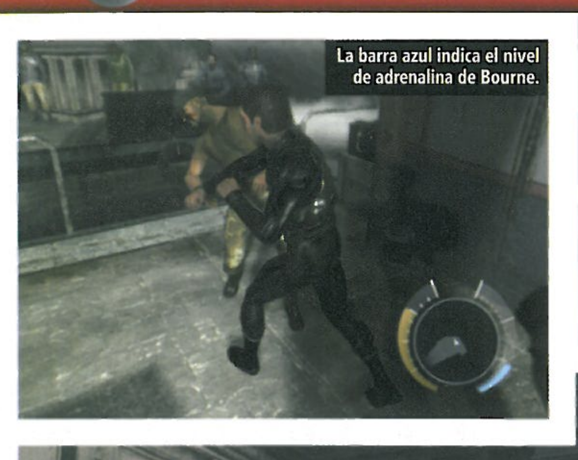




Cualquier elemento del escenario puede ser un arma letal.



Ciertas pruebas nos harán salir corriendo.


La barra azul indica el nivel de adrenalina de Bourne.


La cámara no juega siempre a nuestro favor.

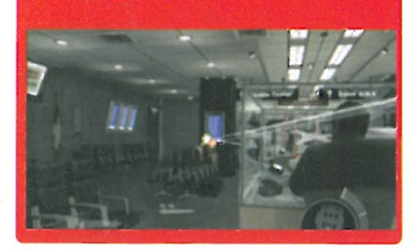
Todos los escenarios se pueden destruir completamente.



¡VAYA DESTROZO!

Se rompe con mirarlo

Una de las mejores cosas de la nueva generación es lo mucho que han avanzado los juegos en cuanto a ambientación. Y ya no se trata de música y paisajes, sino el realismo de todo lo que ocurre. Uno de los detalles que hacen que este título cobre cierta importancia es la gran interactuación que conseguimos con los escenarios. Cada vez que entramos en un modo de combate, se nos irá la vista hacia los lados para ver qué objetos andan por ahí, con los que castigar al adversario. Pero más allá de esto, los materiales de los diferentes objetos se comportan con cierto parecido a la realidad. La madera se astilla, el cemento se desmorona y la arena hace polvareda. Una fántastico recurso.



puedes ir de zona de cobertura a zona de cobertura sin ser visto y atacar por detrás, a auténticas masacres con cientos de balas por todas partes, helicópteros, coches persiguiéndote o fases de huída, en las que el desarrollador nos coloca un reloj, de esos que pitan cada vez más rápido, para dar mayor énfasis a que la situación es límite. La combinación de géneros es buena idea y en ciertas fases, como la conducción (que se ha desarrollado de forma independiente), los disparos, las luchas y las secuencias de botones, llegan a encajar, pero en otras partes chirría un poco. Por suerte, High Moon Studios ha trabajado con el motor gráfico Unreal Engine 3 y el acabado de texturas e iluminación es

"Un *Splinter Cell* un poco más arcade, con coches, patadas y puñetazos"


El instinto Bourne cambia la percepción del mundo.

brillante. Para ser justos, quizá determinadas zonas interiores son demasiado oscuras, pero las fuentes de luz hacen un trabajo espectacular sobre el modelado de nuestro personaje y las sombras.

A cualquiera que le hubiesen propuesto un *Splinter Cell* un poco más arcade, con coches, con patadas y puñetazos, carreras, combos y puzzles algo más sencillos hubiera aceptado la idea. Eso es este título de Vivendi. Eso: una gran historia detrás y un trabajo de captura de movimiento y creación de coreografías de lucha, que te deja con la boca abierta. El resultado final lo veremos en pocas semanas.





Hero FRUIT2DAY una forma innovadora y práctica de tomar en una botella las 2 raciones de fruta que necesitas todos los dias.

Toma FRUIT2DAY cada dia.



Tu racion diaria de fruta en una botella



LEGO INDIANA JONES: La Trilogía Original

El latigazo de Traveller's Tales para este verano lleva sombrero y esconde muchísimo oro

Puede que suene un poco excéntrico por nuestra parte, pero preferimos pensar en ello como una alabanza hacia nuestros lectores. Al fin y al cabo, no es demasiado común que una revista pida ayuda a sus lectores para hacer una preview de un juego que no han visto. Pero te pedimos sólo que nos digas qué ha salido a la venta sobre *LEGO Indiana Jones*.

Pilla papel y boli y haz una lista de todas las cosas que recuerdes de la película de Spielberg: la gente, los sitios, los peligros. Se incluye, claro, El Pozo de las Almas, el Palacio de Pankot y el Cañón de la Luna Creciente. Sean Connery, la habitación del mapa, el puente de cuerda y la gigantesca bola de piedra. Puedes seguir hasta que te quedes seco. Cuando llegues a ese punto, te metes en Internet y buscas esas cositas que tenías en la punta de la lengua. Han salido millones de cosas, así que puedes darte una palmadita en el hombro, porque parece que no te has dejado nada en el tintero. La lista puede darte una idea aproximada de los vasta que es la franquicia de Indiana Jones —y es aquí cuando empiezas a preguntarte cómo va hace LEGO para afrontar el marrón y sacar cosas concretas—. La respuesta es simple: lo hacen con mucho plástico, humor y determinación. A lo largo de los 18 niveles (seis de cada una de las tres películas), ***Lego Indiana Jones*** demuestra ser mucho más divertido que *Lego Star Wars* porque tanto la tensión como el horror permiten muchos más chistes. No quiero contar nada, pero digamos que muchas de las escenas más famosas de las películas son parodiadas con gran maestría.

En la calle
Junio 2008


Los cocodrilos de plástico son peligrosos.

Los más pequeños, claro, se divierten más por el juego en sí mismo que por lo que ven. Además, Indy da mucho más juego y su látigo se convierte en el protagonista total. Sirve para que Indy se balancee, para robar armas a los enemigos y para subir a cualquier sitio, improvisando una escalinata en cualquier momento. Pero cada uno de los personajes del juego tiene su propia habilidad, ya sea mágica o con armas convencionales. Eso sí, todos ellos tienen en común la manía de ponerse a cavar en busca de nuevos objetos, bonus y materiales que faciliten el trabajo. Los puzzles con los ▶▶


Cada escena tiene su chiste apropiado.



» Info

Publica Activision
Desarrolla Traveller's Tales
Jugadores 2
Online Cooperativo

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

ESTÁ VIVO

Como demuestra su pose con el látigo, Indy es un muñeco de LEGO vivo, muy por encima de sus predecesores de Star Wars. Cuando se columpia o trepa, lo hace con todo el cuerpo y con toda la dedicación. Comparado con las 45 animaciones contadas que tenían los Caballeros Jedi de *Star Wars*...

MILES DE TESOROS Y ENIGMAS

Uno de los puntos que hace que LEGO Indiana Jones sea un título que no llega a acabarse nunca es que siempre hay un objeto más que buscar o un lugar que descubrir. El elemento de exploración se completa con una modalidad de juego que permite simplemente vía libre para que hagamos lo que queramos.

¿Hay serpientes de LEGO? A Indy no le molan nada.













LEGO Indy combina humor y acción

que nos encontramos son tan lógicos como eran en *LEGO Star Wars*, pero las soluciones han evolucionado y requieren un uso mucho más avanzado de habilidades y armas, así como las propias construcciones del juego.

Más vehículos, más mini-juegos y más movimientos. Más efectos especiales y mucho más detalle. Muchos más momentos desternillantes, si eres fanático de las películas o si, por lo menos, conoces sus escenas más famosas. Y más diversión para los que ni siquiera han visto las películas. Y además de eso, modalidades de juego que incluyen multijugador, cooperativo, modos de juego de exploración libre y montones de objetos coleccionables para que siempre haya un motivo más para poner el juego en la consola.

El hecho de que la cuarta película de Indiana Jones se estrene dentro de muy poco va a ayudar a que el juego se venda, pero es de esos títulos que apetece jugar en cualquier momento, que posiblemente nunca deje de estar en las estanterías de las tiendas, porque ya es historia viva de nuestra cultura popular.

Tener el látigo de Indiana Jones entre las manos es toda una tentación y una invitación a la aventura. Si el personaje que lo empuña es un muñeco de LEGO, la invitación incluye grandes dosis de humor, que hemos podido comprobar a cada paso. Ponernos en situaciones que otros juegos requerirían máxima concentración y tirarnos a la cara un "jarro" de humor, al mismo tiempo es toda una provocación que estamos dispuestos a aceptar.



SILENCIOSO Y MORTAL
Indiana Jones es famoso por combinar las situaciones de alta tensión con el humor. Como ocurría en *LEGO Star Wars*, los personajes transmiten todas sus emociones a través de gestos y lenguaje corporal. El trabajo de animaciones exageradas compensará el hecho de que no existan diálogos. Y, de verdad, en ocasiones hasta es preferible por lo logrado que está.

199,99 razones

Ahora desde 199,99 €

61. SÉ UNA ESTRELLA DE ROCK SIN SUBIR AL ESCENARIO

76. LOS MONOS SON CAROS

100. Calma tu sed de sangre alienígena

159. MÁS DE 10 MILLONES DE JUGADORES EN XBOX LIVE

199. No requiere casco.

Jump in.





Info

Publica Atari
Desarrolla Bandai
Jugadores P/D
Online Por determinar definitivamente

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

SÉ UN SUPERGUERRERO
En todo juego de DBZ que se precie no pueden faltar las transformaciones en superguerrero, aunque esta vez tendremos que elegir en el menú y no en plena lucha.

Dragon Ball Z Burst Limit

La serie que conquistó el mundo lo intenta, por fin, con Xbox 360

Los que llevamos un tiempo subidos al carro de Xbox, siempre hemos mirado con cierta envidia inconfesable a los usuarios del resto de consolas. La razón es que, hasta la fecha, ningún juego de Dragon Ball había pasado por nuestros chips. Se acabo la espera. Goku y compañía preparan su llegada, y traen algo gordo entre sus kamehames...

Responde al nombre de Dragon Ball Z Burst Limit y nos mete directos las peleas de la saga Z. Es decir, desde que Goku se hace niño mayor, hasta que le hunden los morros al macarra de Célula, con el raro de Freezer de por medio. Puede que todo esto te llegue a sonar a chino. Si es así deja de leer y pasa página. Este es un juego por y para fans de esta inmortal obra, de Akira Toriyama. La plantilla de luchadores está compuesta por 21 personajes distintos (más las respectivas transformaciones), que van desde los clásicos Goku, Vegeta o Son Gohan hasta los menos habituales, como Tenshihan o Yamcha. Los escenarios tampoco es que se salgan de lo normal, con las localizaciones habituales de toda la saga. Lo que de verdad sí que destaca es el acabado gráfico que están consiguiendo imprimir, tan cercano a lo que se puede ver en la televisión que hay que tomar distancia para no confundirlo con un capítulo de la serie, con un cuidado extremo en el diseño de todos y cada uno de los modelos, acompañado cada uno, además, de la voz correspondiente en la serie nipona.

En la calle
Verano 2008

El sistema de juego no se aleja demasiado de cualquier juego de lucha, con combos de varios botones y magias a tutiplén... Siempre y cuando se contemple la posibilidad de volar por el escenario, teletransportarse, estampar a nuestro rival a velocidad del rayo o pedir la ayuda de un compañero, cuando se está en una situación comprometida. Vamos, un camino completamente distinto al tomado con la saga Budokai, ya que aquí nos encontramos con una perspectiva lateral clásica y se lleva a una nueva dimensión el Cell Shading, más allá de "juego de dibujos". Precisamente lo que estábamos deseando tener los usuarios de Xbox 360.
Además, hay que añadirle la inclusión de varios modos de juego online, que aún no han sido revelados y que supondrán la guinda que acabe de convertir a este Dragon Ball Z Burst Limit en la pieza más codiciada para la colección de todo buen aficionado al manga y a Bola de Dragón, en particular.













La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos

CONTENIDOS





"GTA IV lo tiene todo. Nos ha enamorado hasta las trancas"

OXM Xcast y su versión del amor **p72**



Grand Theft Auto IV

Ya llegó, y posiblemente será el juego del año

»Detalles

En la calle **28 DE MARZO**

Edita: Sega
Desarrolla: Monolith
Jugadores: 1-2
Online: 8 jugadores
A tu manera: Elige tu arma.

MÁS en **xbox.com**



Nos gustan los trailers de las películas. Esas pequeñas joyas del entretenimiento que comprimen una película en poco minutos para que nos entren unas ganas locas de salir corriendo a la sala más cercana para disfrutar de las proezas del héroe de turno en la gran pantalla. Esa misma sensación teníamos desde hace meses cada vez que la gente de Rockstar nos permitía probar un par de cucharadas de su magna obra: Grand Theft Auto IV. Cada pequeña dosis no ha hacía sino incrementar nuestras ansias por hincar el diente en la historia de Niko Bellic, que además, esta vez más que nunca, es algo tan parecido a una película que dan ganas de volver al cine para repetir. Por suerte es mucho más que un bonito espectáculo. Bienvenidos a la guía de cómo deberían ser todos los videojuegos. Bienvenidos a Liberty City.

A estas alturas de la fiesta, pocos habrá que no sepan de qué va esta cuarta entrega de la saga, aunque para los que andan un poco perdidos allá va: Somos Niko Bellic, un inmigrante de Europa del ▶▶

¿Sabías que?

EL MEJOR DE LOS MEJORES

Se suele decir que GTA: Vice City es el mejor de toda la saga. Sorprendentemente, sólo tardaron en desarrollarlo unos escasos nueve meses.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece...	¿Para quién?
Un FPS, con muy poquitas armas de fuego.	A una novela de Agatha Cristie con violencia extrema.	Amantes de los survival horror y acción, en general.



"Escándalo público y agresión: 500$, más la voluntad"

LO BUENO DE SER BUENO
Robar un coche de policía es una buena idea por su potencia y respuesta, pero, además, porque tiene un ordenador de abordo, que nos dice dónde está todo el mundo.

Vestir con estilo no es obligatorio: sólo necesario.

"Liberty City no es un lugar donde los sueños se conviertan en realidad"

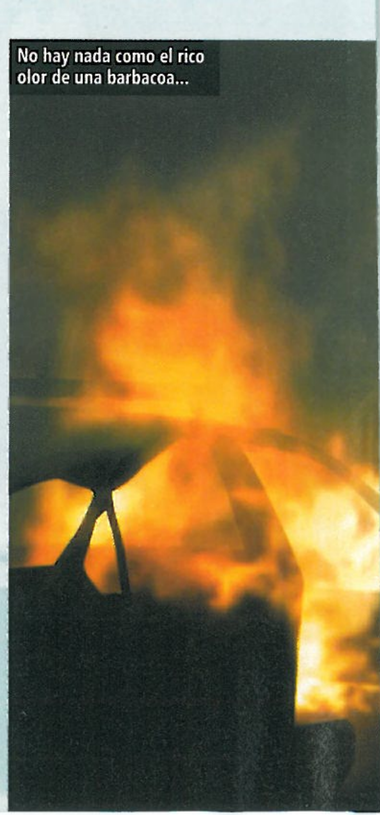
este con un pasado turbio y misterioso, que viaja a Liberty City (la interpretación made in Rockstar de Nueva York), buscando labrarse un futuro en el que el martilleo de las pistolas no sea más que una sombra del pasado. Lamentablemente, obtiene todo lo contrario. Acaba metido en asuntos de lo más sucio, hasta la punta de las entradas que calza en todo lo alto de su rapada cabeza. Y es que esto no es, ni de lejos, un lugar donde los sueños de un don nadie como mister Bellic se puedan convertir en realidad. Más bien, es lo más parecido a una parada a medio camino entre el infierno y la tierra.

Esto es América

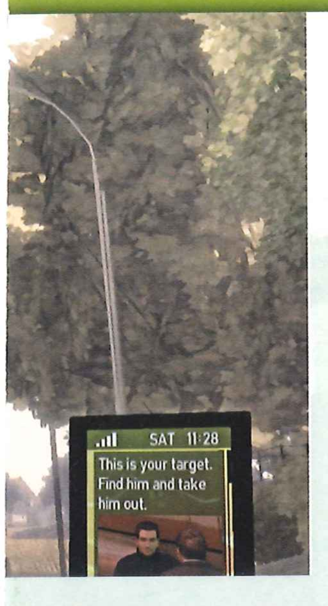
Detrás de esa gran fachada que provee el fantástico motor gráfico Rage, bien secundado por el Euphoria para las físicas e IA (prácticamente perfecto, tenemos que decir) se esconde todo un universo tan real que a veces llega a dar vértigo. Como en cualquier ciudad de Estados Unidos, al menos según parece por lo que Hollywood muestra, las oportunidades son casi infinitas. Una vez que consigamos un cuchitril en el que podamos caer redondos, Niko Bellic puede hacer literalmente lo que le dé la gana. Este "lo que le dé la gana" implica pasear, charlar por el móvil, ligarse alguna chatina, navegar por la red de



Para despistarlos cambia de coche o piérdelos.



No hay nada como el rico olor de una barbacoa...





redes, incluso pasar el tiempo en un bar de mala muerte con la compañía de una botella o lo que sea que le apetezca. Pero lo único que debe realmente preocuparle es conseguir sobrevivir en Liberty City, que resultará mucho más difícil de lo que este pobre inmigrante podría esperar.
Y es que empezar de cero en una ciudad tan grande como la que se nos ofrece en GTA IV no va a ser tarea fácil, y hacer los primeros dólares resulta una tarea tan divertida como variada. Por un lado, están los trabajillos que nos dan nuestros contactos. El típico ve y parte las piernas, o el sigue e intimida, que todos hacemos de vez en cuando... Además, al mismo tiempo, tenemos que montárnoslo como buenamente podamos para ir de un sitio a otro. Vamos, que toca robar coches y motos, como el buen raterillo que nuestro amigo Niko es. Y aquí es donde entra la policía. Esos incómodos invitados en toda fiesta que infrinja las leyes del Estado. Esta vez se han vuelto más pesados que nunca, y cuando mayor sea el crimen, más ahínco pondrán en capturarnos, aumentando la zona de búsqueda y captura de nuestro personaje y el número de efectivos policiales que están presentes en nuestro acoso y derribo. Además, su bendita inteligencia artificial ha mejorado

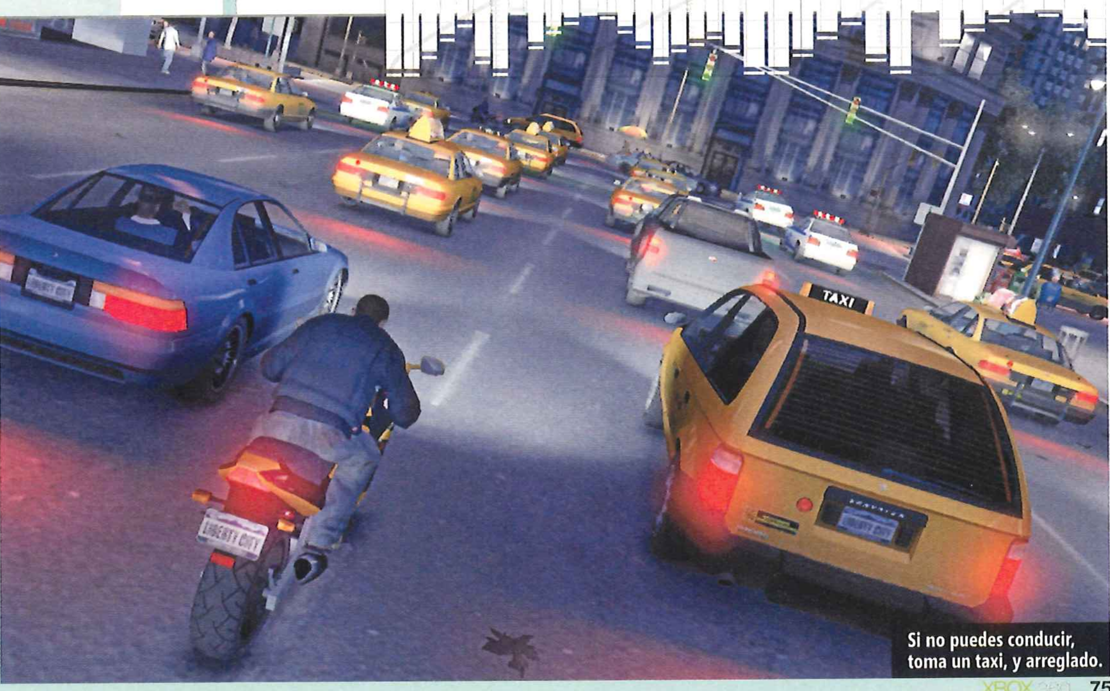
A LA RICA ESTADÍSTICA

EL ÚNICO CLUB SOCIAL CON ESTADÍSTICAS POLITICAMENTE INCORRECTAS.

Al pausar el juego puedes acceder a unas completas estadísticas de todo lo que has hecho en Liberty City. Desde los transeúntes que has pegado hasta tu color favorito de coche. Todos estos datos pueden compartirse online en el Club Social, donde encontraremos, además, otras muchas estadísticas, como quien ha terminado el juego al 100% y otros retos.

ROCKSTAR GAMES Social Club





Si no puedes conducir, toma un taxi, y arreglado.


El rifle de francotirador es tan poderoso como parece



DE PUNTA EN BLANCO

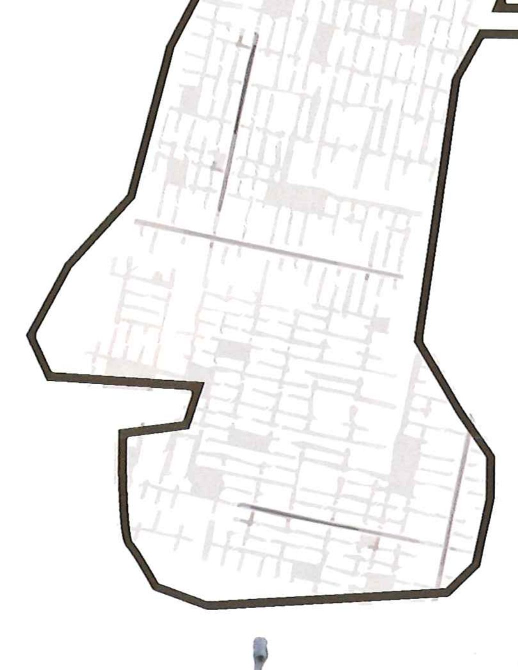
Niko empieza con un chándal de poliester de los baratos, pero puede comprarse nuevas prendar en muchas tiendas de Liberty City, que te dan la oportunidad de vestir con algo más de estilo. Algunas misiones requieren un traje (una entrevista de trabajo, un funeral...) que se compra en el sastre.

tanto que no solo los ´malos´son más listos,sino que incluso los peatones nos intentarán chafar la fiesta. Mientras hacen sus vidas (eso de comprar, fumarse un cigarrito, hablar con el vecino del quinto o incluso robar al prójimo, dando una mayor sensación de ciudad verdadera) no dudarán en llamar al 091, si ven a Niko cometer algún crimen o actuar de una manera sospechosa. Si es que hoy en día cualquier hijo de vecino tiene un móvil a mano.



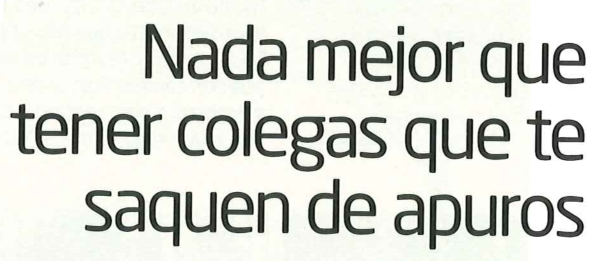
CAZARRECOMPENSAS

No mucho después de empezar a hacer misiones para la mafia se te comenzarán a encargar misiones de asesinato desde un teléfono público. Al acabar con el objetivo recibirás dinero y, si completas todas, un logro llamado Codicia del Asesino (Assasin´s Greed).



Móviles y mucho más

El mundo de la tecnología también avanza en Liberty City, y como tal, no serás nadie sin tu teléfono móvil. Desde el podrás enviar y recibir mensajes, estar en contacto con tus colegas, novietas o traficantes o incluso usarlo para hacer fotos cuando compres uno de nueva generación (el que tenemos de inicio es una ´patatilla´ de las de politonos a base de pitidos). Aquí es donde entra una de las nuevas mecánicas de GTA IV, la social. Ahora cada personaje tiene su propia personalidad y pueden llegar a hacerse colegas de Niko Bellic.



Nada mejor que tener colegas que te saquen de apuros

Contesta sus llamadas y vete a jugar a los bolos con él y seréis inseparables. Pasa de sus llamadas y no volverás a saber de ese personaje ni de sus misiones y ventajas.

Y es que cada personaje te concede nuevas opciones al ser colegas. Llámalo nuevas armas, sexo matutino o encargos de transportista de todo tipo de objetos. Además, cuantos más amigos tengas, más gente puedes pegar un ´toque´, si te ves en medio de un tiroteo o en apuros.

Y para estos momentos en los que las balas silban sobre tu cabeza, nada mejor que el nuevo sistema de apuntado, que por primera vez, y sin que sirva de precedente, no va a ser una excusa para perecer una y otra vez al cumplir las distintas misiones. Al típico apuntado automático, tan

ME SUENA DE ALGO

Un GTA no sería lo mismo sin una buena selección musical que sonara en la radio de turno. Esta vez, podremos incluso oírla en la calle, gracias a nuestro móvil. Y es que enmarcar una persecución con Smashing Pumpkins, un paseo con nuestro amigo jamaicano Bob Marley o ciertos asesinatos con One Vision de Queen, suponen un extra que convierte esos momentos en algo legendario. También incluye temas de Barry White, R.E.M. o Aphex Twin, y así continuaríamos hasta los más 20 artistas incluidos en su fantástica Bso.

VIVA LA ¿LIBERTAD?

Aunque en un principio no reconocimos la cara, en una pasada de helicóptero vimos que en la mano lleva un ¿café?. Ver para creer



DE VUELTA POR LIBERTY CITY

Poder coger taxis en cualquier punto de la ciudad es un buen atajo, aunque no demasiado barato. Puedes ir sentado y disfrutar de las vistas incomparables o pasar del viaje y teletransportarte directamente a tu destino. Pero pagando un plus de pasta que encarece aún más la broma.

ALIMÉNTAME

La comida rellena la barra de energía de vida, no importa cómo la perdista. Hay que recordar las localizaciones de los restaurantes y los puestos de comida rápida ,en caso de tener que tomar un tentempié a la carrera.

HAY TIEMPO PARA EL AMOR

Ten en cuenta los horarios a la hora de organizar tu vida social. Tus colegas y novietas no estarán siempre disponibles. Ni siquiera las tiendas, que siguen sus horarios.

TOMA EL TREN

El transporte público está listo y esperando tu llegada, aunque, como en la vida real, robar un coche o una moto es un método mucho más rápido de llegar a cualquier parte de Liberty City.

HOLA DESCONOCIDO

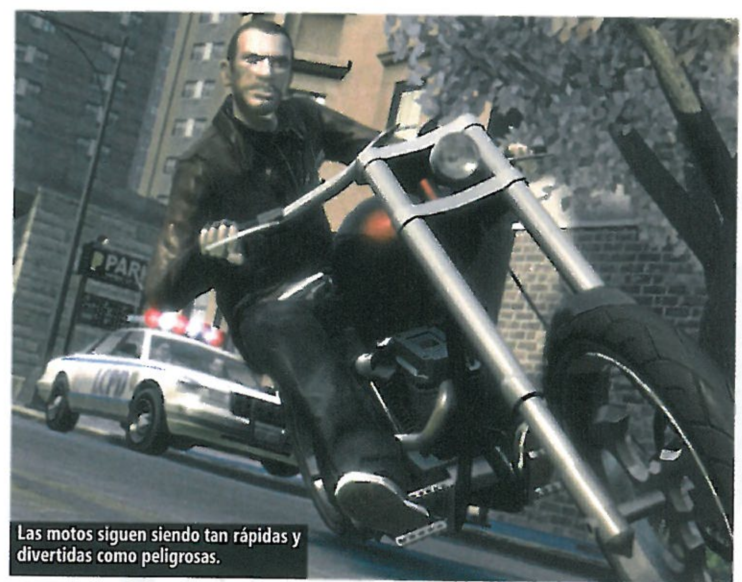
Hay misiones ocultas que te encarga gente que no conoces y que debes encontrar por la calle para tener la oportunidad conocer.

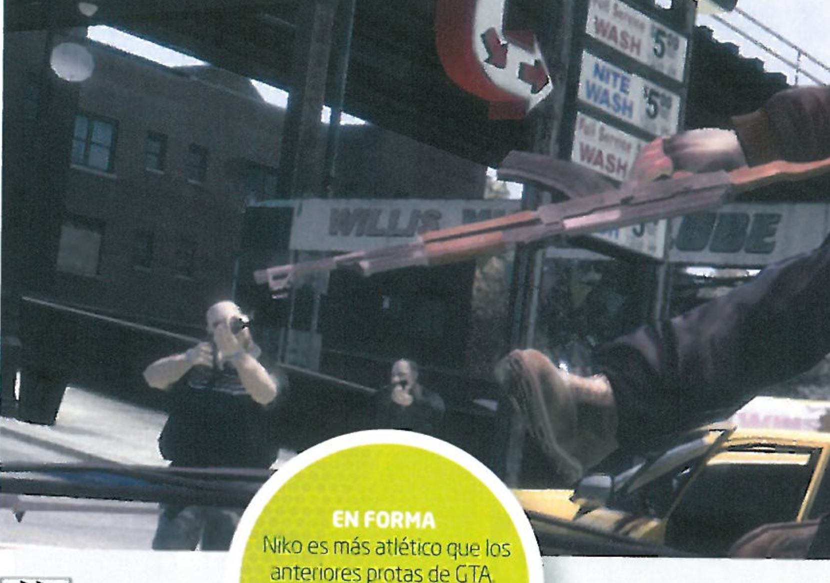
SOY UNA CELEBRIDAD

No es ninguna sorpresa que el doblaje de GTA IV está salpicado de voces de famosos. Pero esta vez los mismos famosos hacen acto de aparición, con un Jason Statham protagonizando carteles, o Ricky Gervais en el cabaret.

CONSIGUELOS TODOS

Como en todo buen juego abierto que se precie hay un coleccionable oculto por toda la ciudad, y esta vez puedes oírlo. Se trata de las 200 palomas desperdigadas por todos los rincones. Mátalas a todas.


Las motos siguen siendo tan rápidas y divertidas como peligrosas.



La historia en Grand Theft Auto IV se erige por encima de los estándares habituales del género de acción



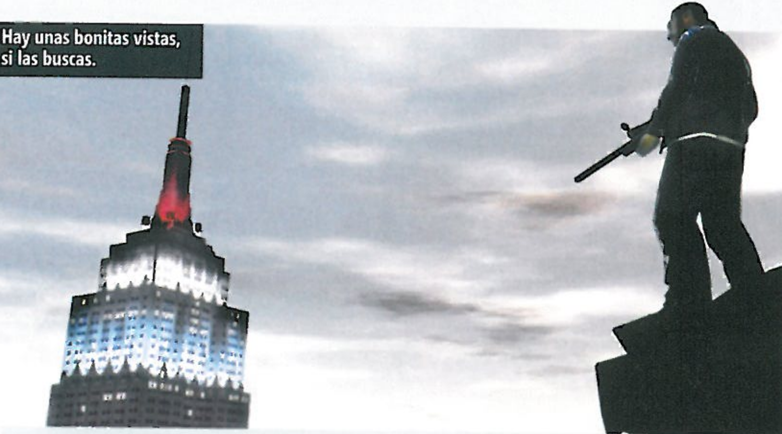
EN FORMA
Niko es más atlético que los anteriores protas de GTA. Puede esprintar más lejos, saltar por encima de los coches, escalar vallas e incluso nadar.

saga, se une un nuevo sistema de apuntado libre al estilo shooter, además de un sistema de cobertura dinámica parecido al de Gears of War (salvando las distancias). Todo vale para que nuestro pequeño ladronzuelo avance por la aventura como Pedro por su casa.

La historia que encierra este Grand Theft Auto IV se erige muy por encima de los estándares habituales del género y también de las anteriores entregas. De hecho, es algo muy parecido a las películas de Guy Ritchie, con gansters de poca monta peleando por su centímetro de gloria (si habéis visto Snatch, Cerdos y Diamantes o Lock, Stock and Two Smoking barrels, sabréis a lo que nos estamos refiriendo), pero con una profundidad mucho mayor en la creación de cada personaje, gracias, sobre todo, a la duración de la aventura, que se va muy por encima del medio



El multijugador ofrece tiroteos así de intensos


Hay unas bonitas vistas, si las buscas.

CARAS DE LA CIUDAD



ROMAN
El primo de Niko. Un mentiroso compulsivo, pero buena persona.



ELIZABETA
Vecina de Manny, pero más metida en la guerra de drogas y conmejores contacto



BRUCIE
Un pirado, pasado de esteroides, al que le encanta pegar a cosas y ligar.



BERNIE
Una figura del pasado de Niko, que lleva mejor la vida en la Liberty City.



PACKIE
Heredero de un imperio del crimen de capa caída, que ama el dinero, pelear y beber.



MANNY
Quiere recuperar las calles para los niños, aunque es más cansino que nadie.



MR GRAVELLI
Un señor del crimen con poco tiempo de vida, que quiere usarte a su beneficio.

Todas las elecciones dependen únicamente del jugador


La experiencia de Niko en la guerra lo ha preparado para todo.




Mucho mejor con un colega que nos cubra.

centenar de horas, y que permite desarrollar hasta el extremo una gran cantidad de personajes de lo más arquetípicos. Está el chulo-cachas, el fumeta, el ruso más duro que el pan de hace un año... No hay cliché que se quede sin su correspondiente réplica. Ni siquiera el del tono casi cómico que siempre ha salpicado cada trama de la saga. El único pequeño problema que le encontramos se encuentra además íntimamente ligado a este punto, puesto que en muchos casos el argumento y los ´chistes´ avanzan conforme jugamos, durante una persecución o en medio de un tiroteo. Como el juego se encuentra doblado en inglés, con los textos en castellano en la parte baja de la pantalla, no podremos atender a ambas situaciones y acabaremos atravesando el parabrisas por escuchar los chistes del jamaicano de turno y viceversa. Una pena, aunque eso no quita que el trabajo realizado por los actores sea prácticamente perfecto, con una variedad de acentos y entonaciones digna de las mejores películas de cine.

El otro pequeño problema (que no es tal) que tiene el juego de Rockstar es que es algo tan grande, con muchas letras A, que el jugador puede verse superado por las circunstancias en un momento dado. Son muchas las elecciones y todo depende únicamente del jugador. Qué misiones hacer y cuáles no, dónde ir, qué coches, motos, lanchas o helicópteros coger, la manera de jugar y afrontar los problemas, con quién hablar... Para darse cuenta de la verdadera profundidad y cuidado que se ha puesto en Grand Theft Auto IV sólo hay que echar un vistazo a la red de redes, a disposición del jugador dentro del juego: decenas de páginas web, casi centenares, que están ahí, con muchas posibilidades de no ser descubiertas jamás. O las horas y horas de programas de televisión en el juego en sus cinco canales, que probablemente nadie vea. Es lo que hace grande a un juego de este tipo. Simplemente puedes elegir cómo afrontarlo, aunque estés pasando por alto cosas importantes. Y es, que por primera vez en mucho tiempo, de verdad hemos sentido esa sensación de libertad total que tantos y tantos títulos han proclamado tener. Nada de ello, comparable a ser Roman Bellic en medio del caos y la criminalidad de Liberty City. Pero

XBOX LIVE

GTA IV tiene modo multijugador para 16 jugadores simultáneos. Personaliza tu personaje y lánzate a alguno de los 15 modos de juego distintos que ofrece esta maravilla. Van desde las carreras a los modos cooperativos, para cuatro jugadores, pasando por otros modos competitivos y hasta libres.



COOPERATIVOS Trabaja en equipo con tus compañeros. En Hangman´s Noose , Bomb da Base y Deal Breaker debemos cumplir una misión en cooperación con otros 3 jugadores. En Cops ´n´crooks, Team Mafiya Work y Turf Wars y Team Car Jack City debemos competir con otro equipo, compuesto por jugadores humanos por el control de cada uno de los objetivos, que dependen del modo de juego.

COMPETITIVOS Aparte del más que obvio todos contra todos, podremos jugar a este modo por equipos y también ir a nuestra bola en Mafiya Work y Car Jack City. El primero consiste en llegar antes que nadie y hacer un trabajo para la mafia. El segundo consiste en coger un coche y llevarlo, lo más rápido posible y con el menos daño, a un punto determinado del mapa.

CARRERAS Elegir una clase de coche y atravesar checkpoints el primero es lo que habra que hacer en el modo Carrera. Lo mismo, pero con armas de por medio y explosiones en el GTA Race.

MODO LIBRE también se permite jugar con colegas sin un objetivo concreto. Sólo eligiendo una zona de la ciudad para salir y luego hacer lo que nos venga realmente en gana. No supone un reto por sí mismo, pero las posibilidades son tan amplias que en la página web del club social se encuentran los mejores modos de juego que los jugadores han pensado para estos ratos de libertad.

MEJOR EN XBOX 360

Las ventajas de la versión de Xbox 360 empiezan por las virtudes de Xbox Live sobre sus competidores. Nos referimos a la integración de voz, logros, estabilidad de las partidas... Y por si fuera poco, tendremos ese bendito contenido descargable, que empezará a llegaren agosto de este mismo año, exclusivo.

El coche fantástico no es el único que puede volar

lo mejor viene cuando te das cuenta que hay mucho GTA más allá de la historia principal. Visitar la ciudad y jugar de mil maneras distintas es una posibilidad real para todos los que quieran darse un nuevo garbeo por la inmensidad de Liberty City y su maraña de callejuelas y peatones. Pero es que ni siquiera acaba ahí la fiesta, con un modo online a la altura de las circunstancias. Si la gente de Rockstar proclamaba a los cuatro vientos unas 100 horas de juego para un solo jugador (a nosotros no nos ha durado tanto, por cierto), el modo multijugador tiene cuerda para 10 años... O por lo menos hasta que salga una nueva entrega dentro de "tropecientos" años . Porque hay que recordar que los usuarios de Xbox 360 tendremos, en exclusiva, dos nuevos episodios , que muy seguramente no se limiten tan sólo a más misiones, sino que serán, incluso, ciudades enteras (¿alguien

Habrá un antes y un después de GTA IV en Xbox 360. Va a marcar estilo

ha dicho Miami y Los Angeles?). Debemos recordar que cada entrega de Grand Theft Auto ha tenido 3 ciudades: Liberty City, San Andreas y Vice City, con lo que las cuentas nos cuadran a la perfección, y la única manera que habrá de ver todo lo que ha pensado Rockstar para su saga estrella es teniendo la mejor versión, la de Xbox 360. Pocos peros se pueden poner a una verdadera obra maestra del género de acción. No cojea en ningún aspecto, con unos gráficos prácticamente perfectos, plenos de detalle y sin el menor atisbo de ralentizaciones; una banda sonora de agárrate y no te menees, con tantas emisoras como estilos musicales existen, e incluso más, y una jugabilidad tan perfecta que, a partir de ahora, tendremos que mirar al resto de juegos bajo una lupa de muchos más aumentos: prácticamente bajo un microscopio. Pese a quien pese, va a haber un antes y un después de Grand Theft Auto IV en el mundo del videojuego. Su estilo, carisma y búsqueda de la perfección casi absoluta nos han conquistado hasta las "trancas", llegando hasta el extremo del enamoramiento. Lo mismo que ya les está pasando a los millones de jugadores de todas partes, que han tenido a bien abrazar a Niko Bellic como uno más entre los suyos y no como el inmigrante cochambroso y en tierra extraña que resulta ser en Liberty City, un lugar donde la cerveza es barata, los coches caros y la muerte vive a la vuelta de cualquiera de las muchas esquinas de cada uno de sus cinco barrios.



Cubrirse con coches es buena idea hasta que explotan.



» Detalles

En la calle 28 MAR

Edita: Take Two
Desarrolla: Firaxis
Jugadores: 1-4
Online: 2-4
A tu manera: Tu cara con la Live Cam

MÁS en xbox.com

Los aldeanos aseguran que tienen problemas con una aldea bárbara que no está demasiado lejos.

Muy interesante.

¿Sabías que?
UNA SAGA MÍTICA
Sid Meier lanzó en 1991 el juego Civilization, un hito en los llamados 'God Games' y cuya saga ha vendido ya más de ocho millones de videojuegos en todo el mundo. Casi nada.

Civilization Revolution

Sid Meier se asoma al mundo consolero y nos deja con la boca abierta

AUTOR: OXM Maeso



La serie *Civilization* sabe ser el máximo exponente de los videojuegos de estrategia pura y dura, un género reservado a los compatibles y su binomio teclado-ratón. Pero llevamos algunos meses viendo cómo numerosos títulos (pesos pesados todos ellos) están rompiendo esa barrera que impedía a la estrategia acomodarse en las videoconsolas de sobremesa. Y ahora llega el señor Sid Meier y termina de 'defecar' sobre esa supuesta barrera.

Hay muchos usuarios de Xbox 360, y de las videoconsolas de salón en general, que, como un servidor, pasó sus años mozos pegado al 'IBM PC y compatible' de sus amores dándole a los juegos de estrategia de entonces. Por eso, y con permiso de toda la batería de juegos de estrategia que se nos viene encima, permitirme que se me salten las lágrimas mientras escribo este análisis. Porque ***Sid Meier's Civilization Revolution*** es un juego de estrategia por turnos impresionante. Y sí, esta vez se maneja de lujo con el pad de nuestra Xbox 360. De hecho, no lo imagino ya jugándolo con un ratón.

El juego es una versión excelente de lo que Civilization significa. Coge a la civilización que mas te guste (españoles, chinos, mongoles, japoneses, egipcios, americanos, indios, rusos, romanos, etc.) y llévala hasta la victoria total (ya sea por medio de la dominación militar, la diplomacia, el desarrollo científico o el económico). Aquí el líder de cada civilización es un personaje histórcio relevante de cada una de ellas, da igual la coherencia temporal. Ghandi, Napoleon, Isabel la Católica, Genghis Khan o Cleopatra luchan por la egemonía de su pueblo desde la época de las cavernas hasta la era espacial. Desde que te metes en harina, el mapa se muestra ante tí, con un detalle genial pero, a su vez, una simplicidad enorme. Fundas la capital de tu imperio y, enseguida, aparecen los geniales consejeros de tu gobierno. Estos personajes te guían durante el juego y sirven de ameno tutorial pero, a su vez, son fundamentales piezas de reflexión en el juego. Cada uno de ellos te aconseja sobre un aspecto del juego, y tú, como buen gobernante, puedes hacerles caso o ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de estrategia por turnos.

Se parece a... A cualquier Civilization anterior, de PC.

¿Para quién? Para amantes de la estrategia que tengan una 360.

TROFEOS

El juego está cargado de detalles para recrearse. Además de los consejeros, las unidades, las ciudades, los edificios, lo bien trabajado de los sistemas de diplomacia, guerra, etc. puedes recrearte con algunas 'pijadas'. Una de éstas es la sala de trofeos, que viene a ser un ala de tu palacio virtual, donde se almacenan los regalos diplomáticos que te ofrecen las otras civilizaciones (casi siempre, para sellar la paz entre ambos pueblos). Allí se almacenarán tesoros, juglares, huríes, elefantes y hasta osos bailarines. Pero en esta sala también podrás consultar otra serie de recompensas, a las que estamos mucho más acostumbrados: los logros de Xbox 360 que hayas desbloqueado en el juego.



Los consejeros te guiarán... puedes hazerles caso, o no



Descubrir la navegación te ofrece un 'mar' de posibilidades.



El ataque y la defensa depende de las unidades, el terreno....



El consejero militar siempre te pedirá entrar en guerra.



Con el gatillo LT podemos alejar la vista del mapa.

Domina el mapa por la guerra o por el progreso

▶▶ no, guarte más por las ambiciones expansionistas de tu consejero militar o las pacifistas de tu consejera de asuntos exteriores. El título deja las decisiones a tu criterio, pero es que las partidas de *Civilization Revolution* pueden resolverse por muchas vías. Hay jugadores más belicistas, más constructores, más diplomáticos, más científicos...

La jugabilidad del título es todo un acierto de Firaxis. Con los dos sticks analógicos te mueves por el mapa esférico de forma rápida e intuitiva, a la vez que ordenas movimientos a tus tropas, colonos o caravanas comerciales. Con el botón LB entras en la gestión directa de las diferentes ciudades de tu imperio (gestionas la recolección de recursos, la construcción de unidades o edificios...) y con el botón RB echas un vistazo a la diplomacia (tu estado de amistad con los diferentes pueblos que conviven contigo en el mismo mapa). Todo funciona de manera fluida y te harás con todos los mandos y control de menús en minuto y medio. Además, los consejeros te alertan constantemente sobre los pasos que tienes más descuidados. Por ejemplo, en el momento que tu imperio tiene un gran número de ciudades, su gobierno se complica, pero el juego te avisa si en alguna de ellas no estás construyendo nada provechoso, sus habitantes están descontentos por alguna situación, están desabastecidos, si estás desaprovechando algún recurso, etcétera.

El juego es un título de estrategia por turnos, pero es tan rápido que parece a veces un título en tiempo real. Tu ves pasar los turnos, pero como en medio de los turnos enemigos puedes gestionar el trabajo de tus ciudades, tomar decisiones de gobierno o planear el movimiento futuro de tus tropas, nunca dejas de jugar y no existen los tiempos muertos. Todo es inmediato, ágil, divertido hasta decir ¡vale ya! Y después está el fantástico aspecto gráfico de tropas, edificios, unidades y las animaciones de los combates. Da gusto ver con qué mimo se han creado cada unidad y cada mejora de la misma. Consigue que una unidad militar vaya ganando combates sin perderla y la verás crecer como militar, obteniendo mejoras y vistiendo cada vez mejor. Las unidades japonesas pueden llegar, con destreza y tesón a ser unidades ninja de élite que da gusto verlas.

El juego añade a la dominación militar enormes alternativas, gracias al importantísimo descubrimiento de tecnologías. El árbol de tecnologías y la 'civilopedia' puede consultarse en ▶▶







CIUDADES

EL PAPEL DE LOS COLONOS Y LAS CIUDADES ES VITAL EN EL JUEGO

LAS MÁS GRANDES
En el juego se puede consultar el ranking de ciudades. Las mejores urbes son las más grandes, con mayor población, con maravillas, edificos, nivel cultural, riquezas...

MENÚ DE CIUDAD
Con el botón LB se accede al menú de cada ciudad del juego. Este menú es fundamental. Aquí controlas el corazón de tu imperio: los recursos, la producción, la ciencia, el oro, la investigación tecnológica...

todo momento para saber cómo hacer prosperar a tu civilización de la manera más rápida y eficiente. El árbol de tecnologías puede programarse para que la investigación de tu pueblo tienda a un destino concreto. Por ejemplo, el descubrimiento futuro de la energía nuclear y el dominio de la guerra fría. Eso te hará llegar a tu objetivo, pero tal vez en el camino pierdas otros avances científicos que tal vez tus enemigos sí aprovechen. El juego tiene tantas posibilidades que marea. Aprovéchalas todas en su modo 'Jugar Ahora' (elige civilización y salta a un mapa aleatorio), 'Elegir Escenario' (son escenarios preconfigurados con objetivos concretos, por ejemplo: 'Carrozas de los dioses' comienza en la antigüedad, pero con una gran cantidad de tecnologías aprendidas por las civilizaciones, como si hubieran sido regaladas a éstas por visitantes alienígenas) o juega a la 'Partida de la Semana' (un escenario concreto ideado por Firaxis y colgado, gratis, en Xbox Live cada semana). Y hablando de Xbox Live, ¿qué os vamos a contar de las partidas en Live con este juego? Civilization fue creado para las partidas multijugador y éstas son de lo mejor que hemos visto. Las partidas son fluidas y estables y hasta puede establecerse un timpo máximo para los turnos. Para no parar de jugar.

XBOX LIVE
No vas a parar de jugar con los colegas. Pon un máximo de 60 segundos por turno para que no se haga eterno y a jugar sin tregua.

XBOX 360 VEREDICTO
- Excelente jugabilidad
- Es un Civilization de verdad
- Nivel técnico sorprendente
- Los modos multijugador
- De momento no hay editor de niveles

PUNTUACION
Estrategia sencilla y adictiva 100%
9,4

Xbox 360 te conecta con lo que más te gusta



Jump in.

XBOX 360 LIVE

Detalles

Edita: THQ
Des: Blackbean
Jugadores: 1-4
Online: 2-8
A tu manera: Elige equipo y piloto

En la calle
A LA VENTA

MÁS en xbox.com

SBK 08

El campeonato del mundo de Superbikes se decide desde tu sillón

OXM Maeso
AUTOR:


El campeonato del mundo de Superbikes está ganando a muchos aficionados en nuestro país, además de todos aquellos incondicionales con los que ya contaba. La retransmisión televisiva de todos los grandes premios y los pilotos españoles que triunfan en su parrilla son la clave de este éxito. Ahora tenemos su videojuego oficial para echarnos unas carreras.

Tal vez penséis que estamos un poco pesados con este título, porque llevamos casi cuatro meses hablando de este juego, pero es que hemos tenido el privilegio de seguir su desarrollo de primera mano, invitados siempre en rigurosa exclusiva por el equipo italiano de Blackbean (un encanto de gente). Pero es que el juego ya está en la calle, distribuido en nuestro país por THQ, y os aseguramos que se trata de una extraordinaria noticia para todos los aficinados a los videojuegos de conducción y para todos los moteros en particular.

La saga de videojuegos oficiales de Superbikes siempre ha estado en las manos de este equipo de desarrollo milanés, expertos en juegos de motor (tienes que tener en cuenta que ellos son los responsables también del título de Capcom *MotoGP 07*). Pero el título de este año ha alcanzado una cota de realismo y jugabilidad que nos ha dejado boquiabiertos desde la primera vez que lo tuvimos entre manos. Por supuesto, el juego te ofrece pilotar una de las 22 motos oficiales Superbikes de esta temporada, con todos los pilotos, los equipos, los patrocinadores, los circuitos y demás detalles del mundial, recreados hasta el más mínimo detalle (vamos, hasta el Safety Car en los circuitos es el Alfa Romeo 159 oficial de este año). Y esto, por lo que a nosotros nos toca, nos permite seleccionar a Carlos o David Checa, Fonsi Nieto, Rubén Xaus o

Un simulador puro, pero a la vez asequible para todos

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Simulación sobre dos ruedas, con licencia oficial.

Se parece a... A MotoGP 07, por ejemplo, o otro juego de motos.

¿Para quién? Moteros y amantes de los juegos de velocidad.


La vista subjetiva permite tener sensaciones como esta.


La lluvia es un elemento que afecta la conducción.

Corre con los cinco pilotos españoles de la parrilla

Gregorio Lavilla y realizar la carrera de nuestras vidas en el trazado de Cheste, Valencia (por ejemplo). Y como, al cerrar esta edición, Carlos Checa se está saliendo y va segundo del mundial (el único que parece poder cazar al intratable líder Troy Bailyss), pues como que hace más ilusión.

El juego lo tiene todo, tanto si eres un jugador más ocasional como si eres un purista de los simuladores. Entras en el box de tu equipo y comiezas a planear el fin de semana de carrera. Para ello, hay que pasar por un gran número de sesiones de entrenamiento y clasificación, todas ellas pensadas para ajustar la mecánica de la moto y para memorizar cada curva y cada trazada perfecta. Entrenamientos libres, las dos jornadas de clasidicación oficiales y la 'superpole'; esta clasificación definitiva, a una sola vuelta, tan parecida a la de la Fórmula 1. En todas estas pruebas y jornadas clasificatorias puedes comparar tus tiempos y realizar ajustes mecánicos básicos o muy avanzados, como prefieras (también se pueden dejar los ajustes a la IA del juego). Esto es una delicia para los jugadores más avanzados, porque, como los propios desarrolladores afirman, han querido añadir al juego un verdadero sistema de 'customización'. En tus manos está retocar la velocidad punta de la moto, el ratio de neumáticos, la suspensión, los frenos, etc. Además, una herramienta nos permite consultar los datos de telemetría para ver el alcance de nuestros ajustes mecánicos. Espectacular. Aunque también hay que tener en cuenta los cambios meteorológicos que, a veces, se producen de una jornada de entrenamientos a otra. Aquí la configuración de la moto y los tiempos recogidos en la jornada anterior sirven de poco. Todo un mundo de posibilidades.

Una vez en carrera, aquí ya dice mucho la pericia del piloto, y las respuestas físicas de la moto, el asfalto, las peculiaridades del circuito, el pavimento seco o mojado resultan tremendamente realistas. El trabajo de los desarrolladores ha sido, en este aspecto, exquisito. Aunque también hay que decir que no resulta un juego tremendamente complejo de manejar, sólo hay que aprender a utilizar la moto en cuestión y memorizar los circuitos, a base de vueltas y vueltas de entrenamiento, para que no te bajen del podio en todo el campeonato. De todas formas, la dificultad es configurable entre 5 modos: desde el más arcade al más experto.

CHARLA TÉCNICA

El box interactivo del equipo es el verdadero corazón de SBK 08. Dentro del box del equipo podemos acceder a los ajustes mecánicos de la moto, la elección de cualquier ajuste de la carrera, la consulta de los datos de la telemetría (fundamental, para lograr los mejores tiempos en carrera) y hasta podemos hablar con nuestros ingenieros. El ingeniero nos dará consejos sobre los ajustes mecánicos (según la telemetría y el estado del circuito) o podremos tener una interesante charla técnica. Aquí recibimos consejos de conducción y trucos para lograr arañar segundos al crono.








El acabado gráfico de los circuitos es espectacular.


Atento a las indicaciones y tiempos de carrera.

Retos y juerga online

Disputar todas y cada una de las pruebas del calendario mundial de Superbikes ya supone un reto genial, sobre todo si te propones llevarte la victoria final y convertir, por

Carlos Checa está disputando el liderato.

Vas al rebufo de la nueva moto de Max Biaggi.

Pulsa el botón RB para girar la cabeza atrás.

ejemplo a Rubén Xaus, en campeón del mundo. Pero como un videojuego de nueva generación tiene que ofrecer mucho más, SBK 08 está cargado de modos de juego y retos extra, que alargan la vida del juego de forma exponencial. Además de las carreras rápidas y la posibilidad de correr en el trazado que te apetezca en cualquier momento, el juego dispone de un inmenso tutorial que, si lo sigues al pie de la letra, te terminará convirtiendo en un experto piloto (e ingeniero) de motos virtuales. Este tutorial va unido a un atractivo y completo sistema de retos realmente adictivos. Aquí el juego te propone carreras imposibles y desafíos de lo más variado (consigue dar una vuelta en un tiempo determinado y con un límite de frenadas, etc.)

Otro elemento casi obligado que alarga la vida del juego es su opción multijugador (también existen las carreras contra reloj). Las opciones de Xbox Live nos permiten echar carreras rápidas, con hasta ocho jugadores simultáneos online. Y es que siempre resulta tan gratificante medirse sobre una motarro como ésta con contendientes humanos. Y eso que la IA de los demás pilotos en el juego está realmente lograda. Puedes ver cómo tus rivales se pegan a tu espalda, cómo cogen tu aspiración, cómo te cierra y hasta cómo fallan y se cuelan en algunas curvas. Todas las carreras son realmente imprevisibles.

Objetivamente y, sobre todo, basándonos en la respuesta física de las motos y el realismo de tiempos, ajustes mecánicos y demás (todo, asesorado por los expertos del Campeonato del Mundo de Superbikes), este título es uno de los mejores simuladores de motociclismo que hemos tenido entre las manos.

Es una pena que, en nuestro país, la SBK sea muchísimo menos popular que la Moto GP. Pero si quieres un juego de motos al que sacarle mucho partido, éste, sin duda, es tu título (por lo menos, de momento) para Xbox 360.

Eso sí, hemos echado en falta el típico modo 'carrera' en el que poder hacer crecer a nuestro propio y anónimo piloto, desde la Supersport al éxito de las carreras de Superbikes. A ver si para el año que viene...

El juego permite echar carreras con hasta 8 jugadores en el Live





Detalles

En la calle
A LA VENTA

Edita: Proein
Des: Capcom
Jugadores: 1-4
Online: 2-8
A tu manera: Elige personaje y bando

MÁS en **xbox.com**

Lost Planet Colonies

Lo que le faltaba a Lost Planet para rozar la perfección



Esta nueva edición de *Lost Planet* que se pone ahora a la venta no es una secuela, ni siquiera puede considerarse una expansión. Se trata de una 'versión definitiva' del juego. Es el mismo título, pero mucho más completo y perfeccionado y aparece con la vieja fórmula de título a precio reducido. ¿Vamos a picar y volver a comprarlo? Por supuesto.

Nadie como Capcom para reciclar y sacar el máximo partido a una licencia. Desde que lanzasen Lost Planet en Xbox 360 han sabido exprimirlo pero bien: descargas a buen precio en Xbox Live, expansiones y los obligadas portes, primero a PC y hace poco a PS3. Y una vez hecho el periplo, ahora se sacan de la manga este *Lost Planet Colonies*, que viene a ser su versión del juego a precio reducido. Pero en vez de limitarse a sacar el stock a las tiendas rebajándolo 30 euros, Capcom ha decidido crear una versión con todas las mejoras imaginables, tanto para los modos multijugador como para la campaña individual. Increíble. Tanto que para los que nunca lo jugaron resulta, probablemente, la mejor compra del año (relación calidad/precio) y para los que ya lo disfrutamos casi nos obliga a volver a adquirirlo.

Puedes jugar como un akrid y eliminar a los piratas de nieve

Para empezar, la nueva versión incluye todo lo que ofrecía el juego original, junto con todas las expansiones aparecidas hasta el momento (los tres packs de mapas multijugador). Pero aún hay mucho más...

Nuevos modos de juego

Las novedades más apreciadas por los fans serán, seguramente, los nuevos modos de juego. Además de la campaña individual 'estandar' que pudimos disfrutar con el lanzamiento original, las partidas para un solo jugador cuentan con tres nuevos modos: 'Score Attack' otorga una puntuación específica a cada enemigo derrotado y objeto

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
El juego de acción de hace año y medio, mejorado.	Sobre todo, al *Lost Planet* original, pero con extras.	Fans del juego y aquellos que no lo jugaron nunca.



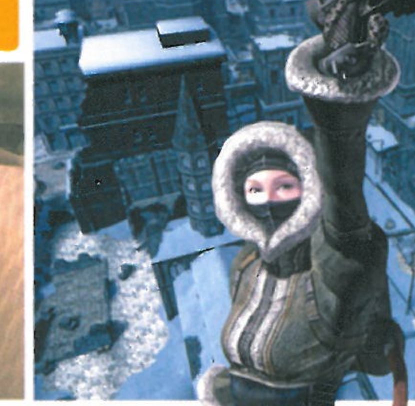
Sólo trabajando en equipo se puede detener al jugador-akrid.



XBOX LIVE

Los tres packs clásicos y un nuevo conjunto de cuatro mapas, nuevos personajes jugables, nuevas armas y seis modos de juego exclusivos... Si no te parece un buen plan para el Live...

Los nuevos modos 'capturar el huevo' son apasionantes.



destruido, lo que permite, al acabar cada misión, comparar tu puntuación en un nivel con las de tus colegas en el Live; 'Trial Battle Mode' te lleva, directamente, a luchar con todos los enemigos final de fase del juego, así, uno detrás de otro, y 'Off Limit Mode' te propone jugar el juego con todas las armas, con potencia aumentada y munición infinita, una invitación a la masacre más absoluta. Tres apasionantes modos que multiplican la vida del juego un buen número de horas. En cuanto a las partidas multijugador, el juego incluye (además de los tres primeros packs de mapas) un nuevo pack con cuatro escenarios online y, de propina, seis nuevos modos de juego. De éstos, el más atractivo es 'Akrid Hunter', donde un jugador puede meterse en la piel de un akrid y luchar contra el resto de jugadores humanos que intentan cazarle. En el modo 'VS Anihilator' el objetivo de tu equipo es destruir todas las unidades VS del equipo contrario. Otros dos modos proponen conquistar un mayor número de puntos de energía térmica o recolectar datos. Los dos últimos modos son variaciones de los típicos 'conquistar la bandera', pero sustituyendo la bandera por huevos de akrid.

Y para hacer mucho más atractivas esas partidas multijugador, con los nuevos modos y los nuevos mapas, el pack también incluye nueve nuevos personajes jugables, entre los que destacan los dos nuevos personajes femeninos y los dos nuevos robots. Y, por supuesto, se han añadido ocho nuevas armas, cuatro manuales y cuatro devastadoras armas para los VS.

Y para completar este aluvión de novedades, el juego permitirá las partidas multijugador entre Xbox 360 y PC (siempre que los usuarios de PC adquieran también su copia de Colonies, que también sale a la venta) e incluye (para multijugador o patidas solitarias) dos nuevas vistas: una, en primera persona, y una a medio camino, como un shooter en tercera persona.

Al juego original le pusimos un 8,8 en el número 2 de esta revista. A este precio y tan mejorado engorda su nota.

CON PERSPECTIVA

PRIMERA PERSONA Aunque no parece que sea la cámara más apropiada para este juego, un par de toques en el pad digital te permitirán gozar de Lost Planet como si de un FPS se tratara.

RESIDENT EVIL 4 Un toque en el botón superior del pad digital coloca la perspectiva del juego en la espalda de Wayne, "como en la cámara de Resident Evil 4", dicen los chicos de Capcom.

JUEGA CON LUKA

Llamadnos 'freaks', enfermos o lo que queráis, pero teníamos ganas de jugar con Luka y los chicos de Capcom han escuchado nuestras súplicas. La atractiva joven se encuentra entre los nuevos personajes jugables que se pueden elegir en los modos multijugador y en algunos de los nuevos modos para un solo jugador.

Por cierto, se nos olvidaba comentar que esta versión y la antigua no son compatibles; es decir, las partidas guardadas, los rankings online, los logros son independientes.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Cuatro campañas en solitario
- ✓ El multijugador ha mejorado mucho
- ✓ Más mapas, más armas, personajes...
- ✓ El precio es para dar saltos
- ✗ ¿Qué hago con el original?

PUNTUACIÓN

Barato y mejorado, hasta decir basta





SPOILER AVISO
Contamos detalles del argumento

MISIÓN RESUELTA

Trucos para sobrevivir a Liberty City

Liberty City no te hace favores? ¿Estrujándote para acabar la historia de GTA IV? No te deprimas, porque estamos aquí para ayudar a acabar las misiones más traicioneras del juego. ¡Cuidado con los spoilers! Eso sí, hemos evitado la mayoría de los detalles.

HUNG OUT TO DRY



Aquí persigues al dueño de Laundromat, así que tienes que pillar un coche para echarlo de la carretera —si lo golpeas por detrás, acabarás atravesando tu parabrisas—. Hay un coche en la parte de atrás que puedes puentear, pero un Patriot es la mejor opción.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Iván no es un gran conductor, por lo que la parte difícil de la misión es seguirle por los tejados. Una vez que lo alcances tienes que decidir entre matarlo o darle una oportunidad. De lo que elijas depende lo que pase luego...

CRIME AND PUNISHMENT

Esta es la primera misión en la que necesitas un coche de policía. Para conseguirlo llama al 911 (aunque esto significa que un poli se quedará en el coche y tendrás que lidiar con ello) o disparar al aire para llamar la atención. De esta manera, ambos policías abandonarán el coche para investigar y podrás robarlo sin que te pongan en busca y captura. Ahora todo lo que tienes que hacer es coger a las furgonetas, pero ten a mano una escopeta para cuando las cosas vayan mal.





RUSSIAN REVOLUTION

Little Jacob te ayudará en esta misión, pero va, sobre todo, de apuntar con precisión y cubrirse. Tienes que lidiar con los policías para hacerlos salir, pero si sacas a muchos tendrás vía libre para el resto... Y luego, sólo es cuestión de perderlos de vista.

NO. 1

Esta es la única carrera del modo historia. Lo único sobre lo que tienes que preocuparte es del segundo checkpoint, donde chocar con la barrera te puede poner en pleno río. De otro modo, sólo toma las curvas con cuidado. Tienes tiempo más que suficiente para coger distancia con los otros conductores en las rectas.

SEARCH AND DELETE

Primero consigue un coche de policía y usa su ordenador. Cuando encuentres tu objetivo, no podrás pararlo hasta cierto punto, aunque puedes disparar a sus neumáticos. Tienes que tener cuidado con los camiones que vienen de frente en la carretera, pero la peor parte de esta misión es conseguir que la policía te deje en paz. Lo conseguirás corriendo a través de las cabinas de peaje. Tan sólo mantén la calma y no golpees ni dispares a los civiles.

EASY AS CAN BE

Ésta va a ser una conducción dura, con muchos disparos. Frena pronto en las curvas: es mejor ir despacio que derrapar. Hazlo mal y tendrás que dar la vuelta hasta un punto en el que te estarán esperando con sus pistolas preparadas. Y nadie quiere eso.

ESCUELA OF THE STREETS

Esta es la primera misión en la que de verdad necesitas seguir a alguien. Cuidado con los semáforos y cuando gires, porque es muy fácil acercarse demasiado al objetivo y asustarlos. Cuando llegues a tu destino hay varias maneras de entrar. Puedes disparar al pomo, lanzar un ladrillo por la ventana y escalar o usar la escalera en el patio para entrar por el techo. También hay un kit de primeros auxilios en la oficina para recuperar tu salud cuando esté todo hecho.

FINAL INTERVIEW

Ve a Perseus a conseguirte un traje con mucho tiempo antes de tu entrevista de trabajo. Una vez en la oficina, dispara a Goldberg o apuñalaló. La manera más fácil de escapar, asumiendo que tengas algo de energía, es disparar a la ventana y salir por ella, evitando la seguridad de la oficina. Entonces coge un coche y escapa.

SPOILER AVISO Contamos detalles del argumento

UNDRESS TO KILL

Ésta es una misión difícil, porque hay que matar a tres tipos. El primero está delante de una oficina cerca de las puertas, con una escopeta. Si te escondes podrás matarlo con una arma cuerpo a cuerpo, sin hacer saltar la alarma. El segundo objetivo está cerca del escenario, hablando con una stripper. Puedes dispararle sin armar mucho escándalo. El tercer tipo está en una cabina, en la parte trasera, viendo un baile. Lleva un AK y está cubierto por un enemigo con escopeta. Mátale en segundo lugar, para que el otro no escape. Si alguno llega al parking, se subirá a una furgoneta; tendrás que perseguirlos. Si tiene más de un pasajero, el copiloto te disparará por las ventanas mientras lo sigues. Si tienes un coche puedes bloquearles el paso, pero no cojas ninguno de los del parking, porque harás sonar la alarma.

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Aunque Playboy X quiere que le acompañes, no tienes por qué hacerlo. Los tres miradores están al final de cada grúa y puedes dispararlos desde el suelo con un rifle de francotirador. Cambia al AK cuando entres en el edificio. Mata a tantos como puedas antes de disparar al tercer jefe. Esto hará que manden un helicóptero repleto de refuerzos para el jefe final. Muévete en línea recta hacia delante. Mientras hagas esto nadie te ganará la espalda.



Descubre todos los secretos de GTA IV

HARBOURING A GRUDGE

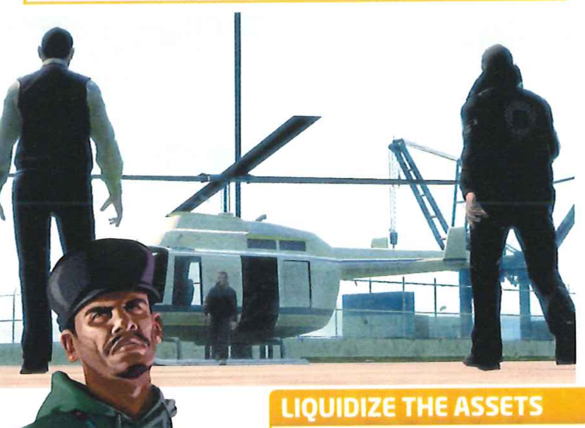
Cuando Packie diga "cógelos a todos" no te quedes detrás de la señal con él, y acaba con las tríadas una a una. Aparecerán más cuando bajes, así que prepárate, y cuidado con las de la derecha. Cuando hayas acabado, entra en la oficina detrás del camión y coge el botiquín. Luego roba el camión. Ten cuidado cuando sueltes las granadas. Hazlo sólo cuando vayas recto, sin curvas por delante. De otro modo, te arriesgas a quedar atascado y darte a ti mismo.

THREE LEAF CLOVER

Ésta es una de las misiones más difíciles del juego y la más larga. No te entretengas matando policías. Necesitarás la energía más tarde. Concéntrate en los tipos que salen rojos en el radar para limpiar el camino. No te quedes en los espacios abiertos porque te dispararán, y coge el botiquín cuando entres en la estación. Asegúrate de que consigues un vehículo grande para lo que viene. Vas a tener que pasar cuatro controles policiales, por lo que vas a necesitar algo que aguante. Puedes distanciarte en el puente, pero, tan pronto como llegues a la rampa, gira a la derecha y en dirección al parking. Aquí es fácil perder a los policías, porque son muy malos conduciendo fuera de las carreteras. Si te quedas sin coche tienes no tienes que llamar la atención de la policía: coge un taxi hasta tu casa, que es mucho más seguro que intentar robar otro coche.

SMACKDOWN

Cuando encuentres a Bucky, síguele a su casa. Tienes dos opciones: quedarte a cierta distancia y hacerlo poco a poco, disparando al tipo del porche, y luego cubriéndote en la puerta. También puedes entrar en la casa e intentar cargarte a los chicos de Bucky antes de que entren, luego cubrirte con el sofá y acabar con el resto. El último hombre está escondido en lo alto de las escaleras, con una escopeta. No hay nada que puedas hacer respecto a la policía, pero si entablan un tiroteo con los chicos de Bucky harán el trabajo por ti. Sal por la puerta de atrás y gira a la derecha huir en coche.



LIQUIDIZE THE ASSETS

Cuando llegues al parque con las furgonetas de cocaína, escala el saliente a la derecha de la puerta. Antes de empezar a volar los camiones, ve a la derecha y dispara a la gente que sale por la puerta lateral. Si no, te pondrán las cosas difíciles y fallarás la misión. Cuando todos estén muertos agrupa todos los camiones, dejando la carretilla cerca. Entonces dispara a su cilindro y observa los bonitos fuegos artificiales.

TUNNEL OF DEATH

No hay prisa por bloquear el túnel aquí, así que asegúrate de ir cargado antes de hacerlo. Cuando tu emboscada empiece, dispara al tipo que se acerca. Luego empieza a tirar granadas a los coches de policía; no uses el lanzacohetes. Una vez que la misión está hecha, puedes llevarle con cierta calma en el transporte policial.

PEGORINO'S PRIDE

Tienes que llevar un traje para esta misión. Hacer de francotirador es relativamente fácil. Tan sólo empieza a disparar desde que los malos salen corriendo por la puerta trasera. Luego, yendo hacia el edificio, dispara a tantos como te sea posible, desde la máxima distancia que puedas tener. Puedes ver los pasillos y la ventana desde millas de distancia con el rifle de francotirador, liberándote del engorro de correr por campo abierto bajo una lluvia de balas. Cuando entres al edificio permanece a cubierto y dispara a tantos como puedas, prestando especial atención a los que vienen por la derecha. Tras un poco, te dirán que vayas hacia Pegerino antes de que muera. Corre porque sólo tienes 30 segundos. Un chaleco antibalas ayuda en esta misión, para que no te tengas que preocupar de tu nivel de energía. Después, es una simple persecución en la que tienes que acabar con unos pocos enemigos.



En tu disco

Un mes más, nuestro disco está que arde, cargado con las demos más actuales



AUTOR: OXM Xcast



Hay veces que se dice que las desgracias nunca viene solas; tampoco los arcades. Por lo que si esta sección tuviera título, este mes debería ser :"¿Y a ti cuántos te daban?", parafraseando el eslogan de una conocida marca de productos alimenticios. Y es que este mes tenemos un par de raciones de cada plato: Arcades frenéticos, con The Club y Devil May Cry 4; Fútbol, con Sensible World of Soccer y Fifa Street 3; disparos espaciales, con Omega Five y Battlestar Galactica (y Mutant Storm Reloaded si apuramos). Nos quedarían tan sólo los frenéticos tiroteos de los locos de Kane & Lynch: Dead Men, los derrapes de Gripshift y los espadazos medievales del otro gran arcade de nuestro disco, Arkadian Warriors. Además de montones de videos y un buen puñado de análisis de nuestra revista y de la de nuestros hermanos ingleses. Por variedad que no sea...



2 The Club

¿Qué es?

El Club es una organización que se encarga de poner a desgraciados en un escenario para ver quién aguanta más tiempo vivo. En la práctica se trata de un juego de disparo al más puro estilo PGR4, con puntos por estilo y bonificaciones por ir más rápido que los rivales. Otro juego de acción de los que se ven pocos hoy en día.

Controles

Moverse Mirar Menú rápido Rodar Granada Recarga Media vuelta Zoom Disparar Ataque Sprint

1 Devil May Cry 4

¿Qué es?

Nos gustan los clásicos como al que más, y Devil May Cry 4 recoge toda la magia de los viejos arcades, esos con monstruos que ocupan toda la pantalla, pero adaptándose a la nueva generación de videojuegos. Es decir, mucho macaque de botones (con sentido), enemigos coloristas y con un diseño Made in Capcom y un protagonista, Nero, que es más bueno que el pan. Eso tendremos en esta demo, con un nivel de 10 minutos para dar sopas con ondas a todo lo que se cruce en nuestro camino y un enfrentamiento con uno de los enemigos finales, Berial, el demonio del fuego, que nos hará vibrar con el mando en las manos. Acción de la buena, pero a la vieja usanza.

Controles

Moverse Vista No se usa Salto Devil Bringer Coger Cuerpo a cuerpo Rev2 No se usa No se usa Fijar



TRUCO
Hay un gnomo de jargín escondido en algún lugar. ¿Puedes encontrarlo?

XBOX 360 IMÁGENES

Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de *The Orange Box*

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



TRUCO
Pulsa los dos gatillos a la vez para empujar a los enemigos de una patada.

3 Kane & Lynch: Dead Men

¿Qué es?
Más ensaladas de tiros, sin aliñar ni nada de eso. Esta vez, encarnas al bueno de Kane, con o sin un amigo a pantalla partida en el papel del loco Lynch, en su objetivo de asesinar a Remoto y escapar con vida de la fiesta que tienen preparada.

Controles
Moverse Mirar Órdenes Acción Ir a objetivo Reagruparse Dispara a objetivo Apuntar Disparar Granada Agacharse

4 FIFA Street 3

¿Qué es?
¿Quién tiene más talento jugando al fútbol en la calle, Brasil o Inglaterra? Esa es la gran pregunta que sólo nosotros podremos resolver con nuestras filigranas y buen hacer deportivo en esta demo de 5 minutos de lo último de EA.

Controles
Moverse Habilidades No se usa Pase Tiro Pase alto Malabarismo Encarar Sprintar Game Breaker



TRUCO
Ser el más rápido presionando el botón de pulsación es medio camino a la victoria.



5 Sensible Soccer

¿Qué es?
Si las chilenas y los regates imposibles de Fifa Street no son lo tuyo, prueba con un clásico como la copa de un pino. Los más mayores del lugar lo recordarán con una cálida sonrisa. El resto tenéis que probarlo o no sabréis nunca lo que os perdéis.

Controles
Moverse No se usa Moverse Pase/Tiro No se usa No se usa Estadísticas No se usa No se usa Sustituciones

6 Gripshift

¿Qué es?
Coches imposibles, en circuitos que jamás podrían existir. Desafía la leyes de la física y la lógica en un juego de carreras de coches tan alocado como puede ser posible. Consigue las medallas de oro en cada nivel para poder decir que de verdad eres un experto de Gripshift.

Controles
Dirección No se usa Dirección Nitro Disparar Cambiar arma Vista Frenar Acelerar Freno de mano Vista trasera

Contenidos

Demos
Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

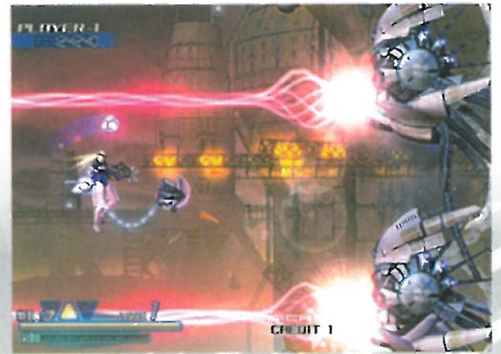
HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.



TRUCO
No siempre el camino más rápido es el mejor. Tómate tu tiempo y analiza el terreno.



7 Mutant Storm Empire

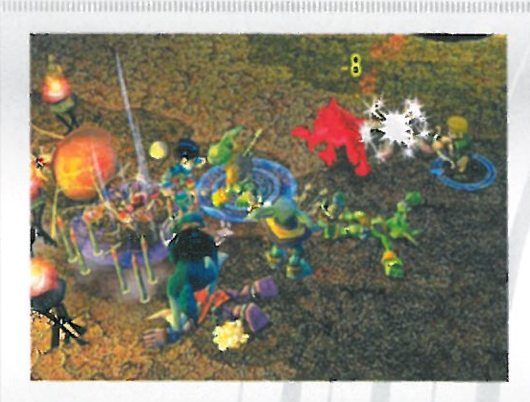
¿Qué es?
Un mata-mata frenético, con decenas de enemigos moviéndose en dirección a nuestra nave. Sigue la estela de Geometry Wars, pero añadiendo cientos de niveles en el juego completo, y un buen puñado de enemigos de todos los colores y sabores.

Controles
Moverse · Disparo · No se usa · No se usa · No se usa · No se usa · RB Superarma

8 Omega Five

¿Qué es?
Otro shooter lateral, de los de las maquinas de toda la vida, con sus power ups, sus ataques especiales y la casi mítica lucha por conseguir la mejor puntuación. Aunque esta vez con dos personajes diferentes. Pruébalo y disfruta de uno de los mejores arcades disponibles en Xbox Live.

Controles
Moverse · Atacer · Moverse · No se usa · No se usa · No se usa · No se usa · LT Explosión definitiva · RT Dir. Variable · RB Campo Dimensional







9 Arkadian Warriors

¿Qué es?
Defiende tu legado, libera tu bestia interior. Encarna a uno de los tres guerreros de Artemis hasta enfrentarte a Gorgon en Arkadian Warriors, un juego de acción medieval, con toques de rol. Echa una partida solo o en compañía de un amigo y empieza a disfrutar con sus mazmorras creadas aleatoriamente mientras haces crecer las habilidades de tu guerrero, preparándote para lo que encontrarás en la versión completa del juego.

Controles
Moverse · Objetos · Cámara · Atacar · Habilidad especial · Usar · Alter Ego · LT Cambiar arma · RT Cambiar habilidad · LB Blanco automático · RB Inventario

10 Battlestar Galactica

¿Qué es?
Una de las series de ciencia-ficción más importantes de todos los tiempos llega a Xbox Live Arcade con este entretenido juego de naves, en el que podremos elegir entre encarnar a los salvadores humanos o a los salvajes Cylons, que intentan destruir la Tierra. Pilota naves extraídas de la serie en misiones también vistas en televisión, mientras juegas con hasta 7 amigos más en intensas partidas a través de la red de redes (solo la versión completa.)

Controles
Moverse · Acrobacias · Cámaras · Misiles · No se usa · Arma especial · Atrás · LT Modo defensivo · RT Disparar cañones · LB Turbo delantero · RB Turbo trasero

Xcast raja...





¿Quién quiere Rock Band?

Los españoles hemos llegado a un punto en el que a veces, sólo a veces, no somos más que una nimia estadística en las cifras de ventas de las grandes compañías de videojuegos. Un ejemplo de ello es el ex-inminente Rock Band (lo de ex, por haber pasado de ser anunciado para mayo a salir en septiembre, y si eso...) Vamos a ser los últimos pelagatos en tenerlo. En USA llevarán diez meses con el juego, y en gran parte de Europa, tres. Injusto, a todas luces. Dicen que la culpa la tiene la misma MTV, que, buscando la calidad, llamó a la puerta de los mejores creando baterías y le pidieron dos millones de unidades, cuando su producción habitual es 20.000. Resultado: no dan a basto con la demanda de todo el mundo... Eso dicen, pero la verdad es que las tiendas americanas están abarrotadas por decenas de unidades no vendidas de Rock Band. Sin pies ni cabeza, que diría mi madre.
Otra cosa es lo del precio, que se les ha ido de madre por estos lares. NADA justifica que se paguen 170€ por el set de instrumentos, más luego otros 70€ del juego en sí mismo, más otra guitarra para hacer de bajo con los colegas. Se va el invento cerca de los 280€, que no los tiene todo el mundo. Y eso, que en el otro lado del Pacífico cuestan los instrumentos, más el juego (sólo con una guitarra), tan sólo 170$, unos 140 euros al cambio. Sale mejor importarse de allí este pack, tirar el juego yanki a la basura y luego comprarlo cuando salga aquí el juego "pelado". Ahorro total: un mínimo de 30 euros. Y es que, como me decía un periodista finlandés en Los Ángeles: "Cuando vean que no vende ni tres juegos en toda Europa", seguro que les entra el canguelo y lo bajan de precio. De todas maneras, ante tantos y tantos feos, respondo a la pregunta que hacía al principio: "Por mí, como si no lo traen nunca jamás..."

GRATIS CON MARCA motor
LAS GAFAS OFICIALES BELSON DERBI
BY SUN PLANET

Pol Espargaró

¡YA EN TU KIOSCO!

Hay tres modelos diferentes
¡COLECCIÓNALOS!



Designed by Sun Planet

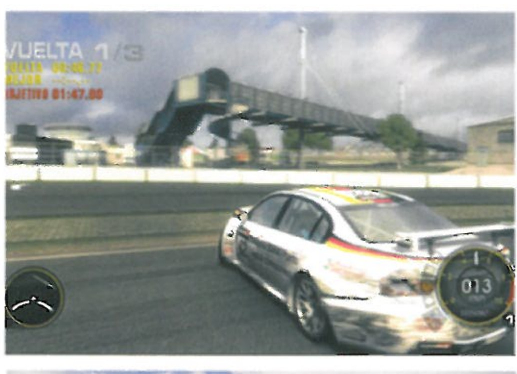


Puedes aceptar ofertas de otros equipos y correr por un puñado de dólares

los pilotos ponen a la venta sus coches y tú podrás vender los tuyos. Hay que fijarse que no tengan demasiadas carreras disputadas, porque si no la ganga puede no serlo tanto. Consigue coches, repáralos y píntalos para que luzcan mejor y, tras usarlos en algunas carreras, podrás desprenderte de ellos para obtener mejores vehículos para pruebas más exigentes.

El juego es casi interminable (carreras rápidas, días de carreras, miles de ofertas de piloto y hasta la posibilidad de correr las 24 horas de Le Mans), y de verdad lo es si te conectas a Xbox Live. Aquí se pueden organizar carreras rápidas y pequeños campeonatos, con hasta 12 jugadores simultáneamente. Por supuesto, puedes disfrutar de tu ránking general y tus puntuaciones colgadas en la red para comparar con los colegas. Un juego que despide olor a goma quemada.

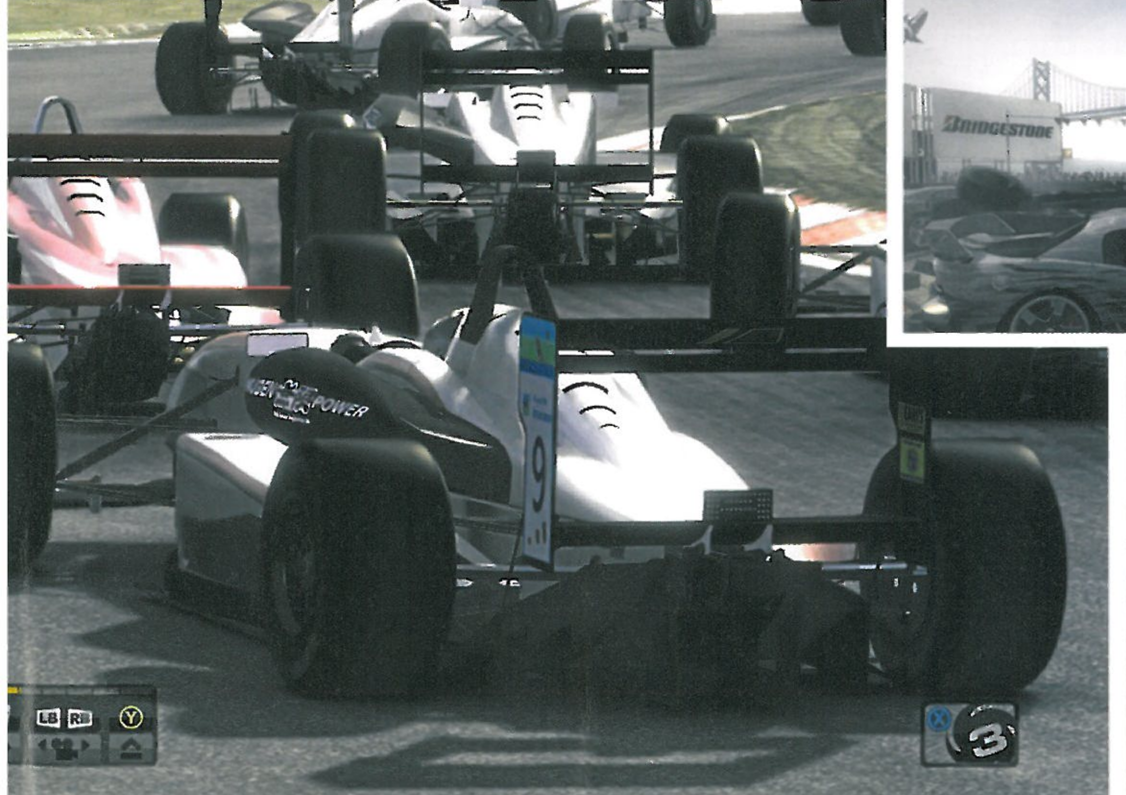
















- Excelente experiencia de simulación
- Variedad de pruebas y coches
- Nivel técnico sorprendente
- Modos de juego
- Tiempos de carga algo elevados

PUNTUACION

Excelente simulador sin aditivos





A GOLPES

EL SISTEMA DE DAÑOS Y COLISIONES ES IMPRESIONANTE



VUELVE ATRÁS
Cuando dejas el coche siniestro total en medio de una prueba tienes la opción de volver atrás en el tiempo, unos segundos, y enmendar tu error para no chocar y seguir con la prueba. Genial.

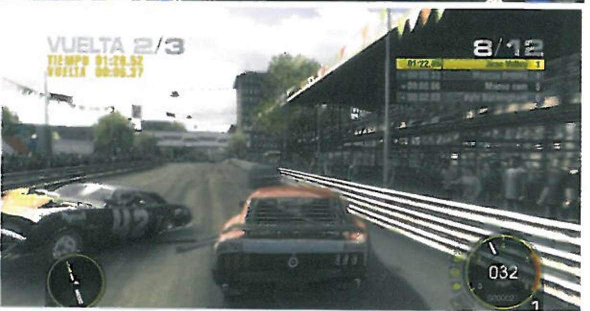


EN PRIMERA PERSONA
Sin duda, la cámara más impresionante es la interior del vehículo. Aquí ves cada detalle del coche y del piloto, cómo cambia de marcha, cómo mueve el volante y hasta cómo choca contra el muro y se traga los trozos del parabrisas.

las sombras, los circuitos, los brillos y reflejos sobre las superficies, el público que lo abarrota todo y que está animado personaje a personaje... Un trabajo gráfico que podéis apreciar en las capturas que acompañan al reportaje. Y a esta maravilla gráfica hay que sumarle el sistema de daño de los vehículos, un prodigio de la física aplicada, que hace que cada golpe, cada coche, sea una pequeña obra de arte. Podrás ver cómo tu coche se deforma o pierde alguna parte de su carrocería de forma lógica (adecuada al golpe, la velocidad, la superficie contra la que cocha) o cómo se destroza por completo en una colisión brutal. En este último caso, el juego permite varias opciones: o abandonar la prueba, reiniciarla desde el principio o acceder a la cámara atrás: una cámara que nos permite retroceder hasta un momento controlado y seguro (unos segundos antes del golpe) y volver a tomar los mandos del coche desde ahí. Esto es







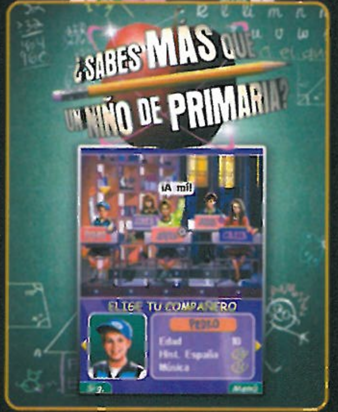
bastante útil, sobre todo cuando estábamos haciendo una carrera increíble justo antes del golpe.
Pero los golpes no salen gratis. Y es que, si te pasas con los desperfectos, verás cómo la conducción del coche se ve afectada. Habrá muchos momentos que no podrás continuar la carrera y tendrás que abandonar. Además, cuando corras con tus propios coches (no con coches de otros en las ofertas del piloto) tendrás que sufragar después los gastos de la reparación, siempre que quieras tener el coche a punto para otra prueba. Aquí notarás cómo cuando corres con tus propios coches pones más cuidado.
Y es que mantener tu garaje con los mejores coches para presentarte a las carreras con posibilidades de victoria será una obsesión. Lo bueno es que para comprar buenos coches podrás acceder al mercado tradicional o acceder al de segunda mano, gracias a la página eBay Cars. Aquí

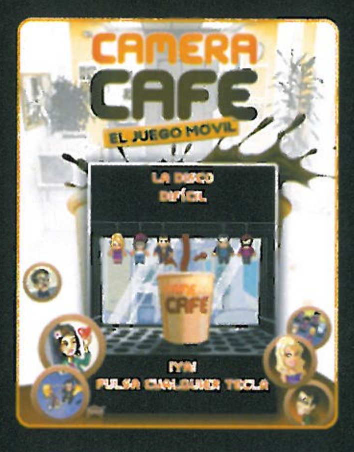
¡grandes éxitos!



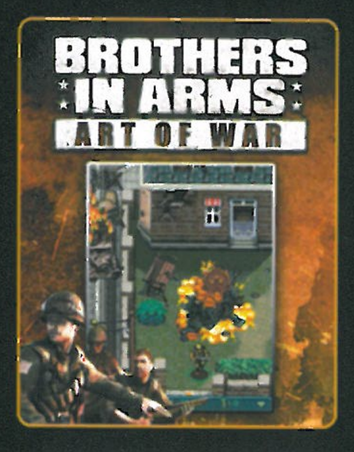
Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código GRANDES al 222

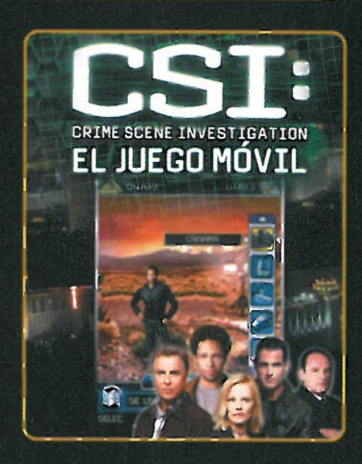
Sólo clientes Orange



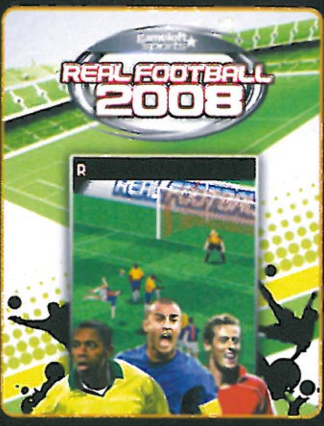


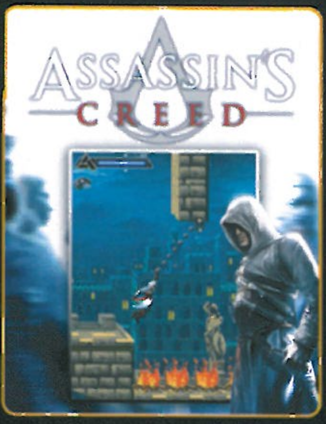




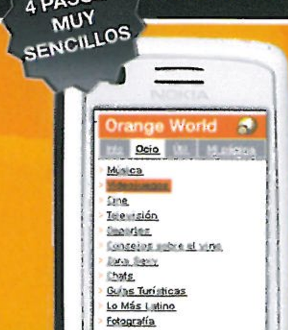








¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!













Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222



Precio de la descarga: 3€. PVP con IVA: 3,48€. Precio del tráfico de datos: 0,60€ PVP con IVA 0,7€. PVP válidos para Península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.

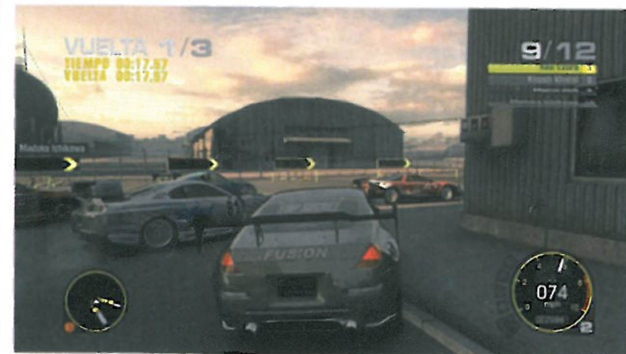


dinero de forma fácil y rápida. Una vez que obtienes los 60.000 dólares necesarios, toca elegir el nombre y los colores del que será tu equipo el resto del juego. Aquí se puede personalizar el viejo Mustang con una sencilla aplicación que pinta nuestro coche, pero lo interesante es que ya se abre el menú de selección de pruebas en todo el mundo. En este menú podemos elegir un gran número de pruebas de todo tipo en tres zonas diferentes (América, Europa y Japón). Aunque al principio sólo podremos acceder a la categoría de novatos en estas tres zonas. Para subir a las otras dos categorías disponibles habrá que obtener dos licencias de conducción superior. Estas licencias se obtienen consiguiendo puntos de reputación que, como habrás adivinado, se acumulan ganando pruebas, logrando objetivos, podios, etc. Podemos tener una gran reputación en América, pero ser unos paquetes en Japón; eso depende de nosotros y de las pruebas que más nos gustan. Y es que en América abundan las carreras Pro Muscle, GT, en Europa las Touring Cars, Le Mans Cars, y en Japón, las competiciones de Drift o Touge. Hay que tener en cuenta que para cada disciplina se necesita un coche específico y, para comprar diferentes coches, se necesita dinero. Así que todo se reduce a hacer dinero, comprar coches, acceder a nuevas pruebas, ampliar la reputación en todas las zonas, conseguir nuevos carnets profesionales y acceder a más pruebas... Casi un círculo vicioso e interminable, en el que tu carrera como piloto irás ganando enteros.

Sube tu reputación en los tres continentes

Quema rueda

Cada una de las carreras, todas en su especialidad, son realmente adictivas y el juego resulta un simulador excepcional. El apartado técnico del juego nos ha dejado de piedra, porque la física y el comportamiento de cada vehículo está cuidado al máximo. Notarás en las yemas de los dedos el agarre de cada vehículo a cada superficie, cómo derrapa y la violencia y el peso de cada modelo. Y todo, con un aspecto gráfico que quita el hipo. El modelado de los vehículos, las luces,







Empieza desde cero y hazte un nombre





personajes del juego. Pero claro, el audio de nuestro nombre sólo se puede seleccionar de una lista limitada. Si tienes la suerte de llamarte David, Juan, Carlos, Marcos o José (entre otros muchos nombres hispánicos comunes de chico y de chica), pues podrás escuchar cómo te llaman por tu mismísimo nombre en las conversaciones del juego o las indicaciones de carrera. Un servidor no encontró el suyo, pero para quienes pase como a mi y tengan un nombre 'poco común', pueden elegir entre una interminable lista de apodos cachondos. Resulta genial oír cómo te llaman 'torpedo' en cada curva y maniobra. Una vez que comienzas a jugar y, tras una introducción trepidante, apareces (así, sin anestesia) al volante de un cochazo enorme, a pocos segundos de comenzar una prueba urbana por las calles de San Francisco. Por el pinganillo oyes las indicaciones de tu técnico de carrera, que te dice que, si quieres meter la cabeza en el mundo de la velocidad, necesitas acabar de una pieza (tú y el coche) esta frenética carrera. Ese es, por tanto, tu primer objetivo. Acaba entero, no importa la posición, y tendrás tu recompensa. Y esa recompensa es acabar entrando en contacto con un agente que te promete lanzar tu carrera de piloto como la espuma. A partir de aquí, el centro de mando del juego, donde aparecen los menús de todo el título, con unas fantásticas animaciones 3D, se ambientan en tu cochambroso y desangelado box. Aquí comienzas a labrar tu leyenda y hasta ya tienes un coche que los ingenieros de tu equipo comienzan a preparar (un viejo Mustang). Pero para arreglar ese viejo trasto y comenzar a correr bajo la insignia de tu propio equipo hace falta pasta: exactamente 60.000 dólares. Y la única forma de conseguirlos es aceptar ofertas de pilotaje de muchos otros equipos.

Estas ofertas que aparecen y que puedes aceptar son diferentes pruebas, en diferentes países y pilotando todo tipo de coches. Normalmente te pagan un fijo por acabar la prueba, y después, un plus por objetivos. Estos objetivos van desde acabar en el podio a terminar por delante de algún piloto o equipo concreto. Los 60.000 dólares necesarios para arreglar nuestro primer coche obligan a aceptar una media de unas 7 u 8 ofertas, al principio del juego, lo que viene genial para coger el truquillo al título y echar kilómetros para lo que vendrá después. Aunque a lo largo del juego, estas ofertas de piloto estarán siempre disponibles, y son un recurso genial para hacer



Hasta 16 jugadores en línea para dedicarse a quemar el asfalto en las diferentes pruebas disponibles (todas las que aparecen en el modo offline). Mejora tus coches, personalízalos, y lánzate al circuito online para demostrar a todos que eres el mejor.

EL BOX

Tu garaje, el box de tu equipo, es el centro del juego y el lugar donde se accede al menú principal. Allí descansan tus coches, que puedes personalizar con un sencillo editor, y allí puedes acceder a todas las pruebas del juego. Al principio, el garaje no parece gran cosa, pero, una vez que avanzas en el juego, irá ganando en presencia. No olvides que los sponsors serán quienes te irán abriendo la puerta a mejores coches, más contratos, pruebas más prestigiosas. Pero luego tu pericia al volante es lo más importante para lograr hacer de tu equipo el mejor de la parrilla de salida.











» Detalles

En la calle JUNIO

Edita: Atari
Des: Codemasters
Jugadores: 1-4
Online: 2-16
A tu manera: Tu nombre, tu equipo

MÁS en xbox.com

RACE Driver: GRID

Un simulador para verdaderos amantes de el automovilismo

OXM Maeso



AUTOR:

La saga *Rade Driver* siempre ha sido sinónimo de simulador de conducción de excelente calidad. Su salto a la nueva generación de videoconsolas no podía defraudar y, hacernos caso, no va a hacerlo. De nuevo, los chicos del 'racing Studio' de Codemasters se han superado a sí mismos. Estamos ante, tal vez, el mejor juego de conducción del año.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un simulador de coches para competir.

Se parece a... A *Colin McRae Dirt*, pero sin pruebas de rally.

¿Para quién? Para enganchados al motor muy exigentes.

GRID, que significa 'parrilla', es a este Race Driver lo que la palabra DIRT era a la última entrega de Colin McRae. Esta denominación, que es algo así como una seña de identidad para la nueva generación de ambos simuladores, apunta al gusto extremo por todo aquello que tiene que ver con la conducción y con las carreras. Aquí el acento está puesto en todo lo que ocurre, desde que se da la salida hasta que se cruza la línea de meta. Nada de tuning o de colección de coches sin demasiado sentido... Aunque, como veremos más adelante, también tendremos algo de estos dos elementos. El juego, como siempre, toca un gran número de disciplinas del motor (GT, Formula 3, Muscle, Drifts...) y nos mete en la piel de un piloto novato, con ganas de comerse el mundo, viajando por los trazados y pruebas de velocidad del planeta, acumulando sponsors, coches, dinero, reputación... Como en las anteriores entregas, el juego te hace ir creciendo como piloto y ofreciéndote retos cada vez más difíciles.

Que te llamen por tu nombre

Nada más comenzar a jugar a *Race Driver GRID* tendremos que crear nuestro perfil, para guardar nuestra carrera personal en el juego y asociarla a nuestro gamertag. Y aquí el título nos pide nuestro nombre y nos da la posibilidad de escucharlo en las conversaciones que tendremos con técnicos, ingenieros y demás

▶▶



Tiempo de rumores...



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Como no podía ser de otro modo, y llegados a este momento del año, es lógico que con lo 'cercanos' que quedan E3 y Games Convention todo sean rumores. Por un lado, tenemos que Microsoft habría podido ordenar a Pegatron, una filial de Asustek, la fabricación de un número desconocido de consolas, con lector Blu-Ray, con fecha de lanzamiento prevista para el tercer trimestre del 2008. La fuente original de la noticia es un periódico económico japonés, pero desde Microsoft no se ha confirmado esta noticia (ni desmentido). También existe el rumor difundido por MTV de que Microsoft estaría preparando un mando como el de la Wii para Xbox 360. El proyecto, que dicen se encuentra en marcha desde agosto de 2007, lo llevaría la empresa RARE, y pretende crear un mando que haga todo lo que hace el Wiimote y algunas opciones más, incluyendo un micrófono y un mando analógico. Esto, sinceramente, supondría un incremento sustancial de masa social a la que poder llegar con la consola, y un gran movimiento estratégico de Xbox 360 de cara a la campaña de Navidad.

Por otro lado, precisamente por el momento del año en el que estamos, hemos querido viajar a San Francisco para traeros de primera mano todos los nuevos detalles e imágenes de Halo Wars, Too Human, Fable 2, Ninja Gaiden (tendréis review y guía en el número 20), así como la nueva entrega de Viva Piñata o Banjo.

Visto lo visto, los tres primeros prometen ser, ahora sí, después de haber puesto nuestras manos encima, espectaculares piezas de coleccionista que reinventarán algunos géneros (RPG y ETR, por poner dos ejemplos de tres juegos)

Y siguiendo la tónica habitual, anunciamos desde este editorial algunas novedades. Primera: que el mes que viene quedará configurado definitivamente el Equipo ROX 360, y pronto, quienes no estéis en él, podréis retarnos en competición, y si ganáis, llevaros muchos regalos. La segunda es, en realidad, un aviso: ¡No os perdáis el número que viene, porque podréis ver cómo pinta el nuevo Call of Duty y cómo trabajan desde dentro los genios de Bungie!

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



DVD /Actualidad: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es



LA REVISTA OFICIAL XBOX

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García *'Xcast'*, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández *'Kaos2k'* y Jorge Núñez *'Clapillo'*

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

SBK 08 GTA IV PRINCE OF PERSIA CIVILIZATION REVOLUTION END WAR

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº19 JUNIO 2008

